3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！



GAME SOFTWARE

电子游戏软件



VOL.179
2006年08期
定价9.80元

无双特报

女神异闻录3
胜利十一人10
新超级马里奥兄弟

特别策划

第九艺术的逆袭

卷头特辑

FINAL不是终点
幻想仍在继续

叶伟专稿
电软视点
索尼失马，未知祸福
本刊特约作者行业视角
完全剖析PS3延期
事件内幕始末

热点攻略火速杀到！

皇牌空战ZERO
真三国无双4帝国
魔界战记2

36Page
超大攻略
特别点评/插画人物解析
成长系统/世界观破谜
剧情小说/完整流程
全地图指引/完全研究
综合评论

总力特辑
最终幻想12

ISSN 1006-5032



TVGAME 综合情报志

FINAL FANTASY XII

「幻想成真」

□文/猴子、雪飞

2001年，《最终幻想X》成为PS2上第一款FF作品。到2006年为止，FF系列正统作品在PS2上一共推出了3部。FF XII的制作计划在2003年11月即被发表，由于FF X和FF XI当时推出的间隔并不长，所以不少人以为FF XII也会在一年内推出（然而他们忽视了，X和XI早在PS2推出之前就已经开始制作）。谁料这一等就又是两年多的时间，当FF XII终于推出的时候，已经是2006年3月了。在2年多的时间里，PS2经历了一个辉煌的时期，但是角色扮演游戏的生存环境却已经不如从前。许多公司力图改变这一局面，推出了很多优秀的作品，但是人们对于FF的期待并没有因此减少。因此《最终幻想XII》一经推出，立即受到所有RPG玩家的关注。日本的游戏周刊《FAMI通》给它打出了40分满分的评价，这在游戏界也掀起了不小的风波。许多人质疑FF XII是否真应该得到这样的评价。然而FF就是FF，本作一经推出，在首周销量即突破170万。众多玩家在亲身体验后对游戏交口称赞，这也是情理之中的事。而对于中国玩家来说，因为FFXI的普及量在中国并不算多，大部分人自从玩过FF X之后，盼了5年才等到正统FF 续作的到来，这份久违的感动自然非其他国家的FANS们可以比拟。

在本作开发之初，Square-Enix挑中松野泰已作为剧本主创，并且在前期负责统筹制作，这就使FF XII成为命中注定的"沉重剧情型游戏"。FF XII一改旧貌，扬弃了"近未来"的时代背景，走回了复古路线。虽然前几代老FF的剧情也离不开王国战争之类的内容，但是FF XII能够将"政治"和"战争"这两个话题在游戏中演绎得如此沉重，确实是前代未闻的创举。松野本着"大背景下的小人物"这个最基本的创作原则，使FF的故事摆脱了以个人为中心的旧套路。

在游戏中，玩家们看到的不再是主人公缠绵悱恻的爱情故事，女主角的未婚夫一上来就在战斗中阵亡，（真得很怀疑给拉斯拉王子设计服装的人是不是一开始就计划好了，故意把咽喉要害的部分设计成中空的，以便让片头CG中的小兵A一箭把他射死……）而后来登场的主人公瓦恩则已经和青梅竹马的小姑娘潘奈罗在一起了。虽然在游戏推出之后许多国内外的玩家立刻YY出各种肥皂剧式的三角恋爱剧情，甚至有人恶毒地预言潘奈罗会在游戏的中盘死去（估计这些人还没有摆脱FF7的阴影），然而这些人在游戏结束之后，终于发现了自己的浅薄。松野的编剧理念毕竟和坂口、北濑他们都不一样，从《皇家骑士团》开始，松野式的作品主题就永远定位在"爱情让位于政治"上。事实也是如此，阿西亚公主和拉斯拉王子的婚姻实际上只是一出政治戏，尽管他们之间也存在着爱慕，但是两个人对自己国家的忠诚毕竟高于个人之间的感情。这也是为何王子阵亡之后公主表面上宣布自己殉国身亡(请注意，是殉国，而不是殉情)，实际上却忍辱偷生，筹划复国运动的原因。作为王室后裔，"国家"在她心目中的地位高于其他一切。这样一位身怀国耻家仇的公主，虽然没有那些小鸟依人的嗲王女们可爱，但是给人留下的印象却不可磨灭。FF史上有许多公主，无论是5代的蕾娜还是9代的加奈特，与阿西亚相比都要稍微逊色一些，唯一能够和她相比的，大概也只有5中蕾娜的姐姐，从小作为海贼长大的珐利丝了吧。

FF系列从1代发展到12代，其剧情是在不断成熟的趋势中完善的。如果说1-6代是少年冒险的故事，7-10是交织着爱情的准成熟故事的话，那么11与12应该算是波澜壮阔的史诗般的作品。AD & D一般的世界观设定，欧式的人物造型，各种CG与过场动画镜头的运用，使FF XII看起来更像一部宏大的历史电影，而不是一个简单的角色扮演游戏。帝国之间为争夺霸权而互相征讨，夹缝中的小国只能选择依附或者被灭亡的命运，强权者策划的政治阴谋，不惜拿平民的伤亡作为实验军火的筹码以获得更多军事上的实力，去侵略更多的国家，攻占更多的土地。表面上繁荣的帝国，背后却是两极分化的社会。在社会竞争中失败的人只能生活在底层，连和上层社会的人站在一起的资格都没有。统治强大国家的皇帝，却无法阻止自己的儿子争夺继承者的位置（维因和拉瑟的两个哥哥就是以前在争权夺位的斗争中死亡的），平时忠心耿耿的元老们也在策划着扶植傀儡的阴谋。野心的权势者为了争夺权力，用种种肮脏的手段互相栽害，为了达到自己的政治目的，甚至不惜挑战道德的底线——向没有任何抵抗能力的宗教圣地开火，屠杀手无寸铁的教徒和难民。FF的剧情，从来没有让人感觉到如此的沉重。也许有很多玩家觉得这代剧情很闷，但是正是这种"闷"的感觉才使人对FF的剧情产生新的认识。对于以前一贯提倡轻松游戏理念的开发者来说，这样做显然是极冒险的行为。尽管SE的高层在游戏制作的最后剥夺了松野作为总制作人的位置，让和田洋一顶替了他，但是FF XII的沉重，却是永远不能改变的。

在FF X风行于全世界之后，这个以前一直只在东方出名的游戏也吸引了众多欧美玩家的目光。

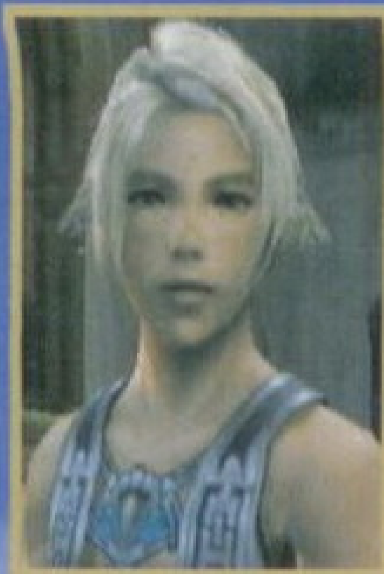
SE这次选定吉田良彦作为游戏的原画设定，其用意十分明显：这种欧式风格的人物造型已经随着《指环王》，《纳尼亚传奇》等电影，在东方玩家心目中留下了不错的印象。因此这次变得更加接近欧洲人的角色造型，不但能够吸引本土玩家，更可以在欧美地区得到好评。毕竟游戏世界并不只是OTAKU们的天下呀。

《最终幻想》系列从1987年开始，逐渐从一部普通的角色扮演游戏发展成为RPG的巅峰之作，它每一次取得成功，都在于它敢于创新，而每一次有不尽人意的地方时，也往往是由于墨守以前的成规，陷于窠臼的缘故。FF12没有走上"个人感情故事"这条老路，在某种程度上说是一种冒险，但是也让人不得不承认这是一条打破常规的必由之路。

从1999年以后，西方传统的RPG游戏逐渐衰落，《魔法门》、《巫术》和《创世纪》等系列作品逐渐后继无人，当西方人的Game世界逐渐只剩下动作、射击和体育游戏的时候，东方的RPG制作人在创新方面下了很大努力，将动作要素与指令回合制战斗用各种形式糅合在一起，使这种类型的游戏在东西方逐渐得到了复苏。《影之心》、《暗云》等游戏在欧美也逐渐有了市场，而DQ也终于在去年名至实归地以"Dragon Quest"的标题在西方发售。这一次的《最终幻想XII》目前虽然只是在亚洲地区发售，但是必将在很短的时间内飞越大洋彼岸，在那里开花结果，取得新的成绩。而我们所要做的，就是和时间一起去见证这一切，如此而已。



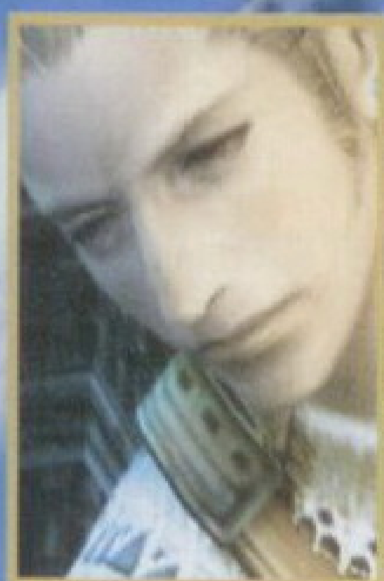
↓与拉斯拉王子的婚典是阿西亚一生中最意想不到和无法承受的转折。



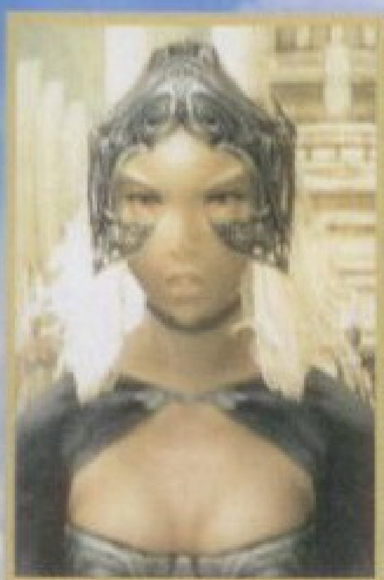
[瓦恩 ヴァン]
在2年前的战争中成为孤儿，平时在王都的道具店帮忙，没事靠盗窃帝国军的钱袋开“反抗”侵略者。最大的理想是拥有自己的飞空艇。



[阿西亚 アシェ]
原达尔玛斯卡国王的女儿，排行第九。达尔玛斯卡王国在2年前的战争中灭亡之后，她被宣布已经自杀，实际是参加了反抗帝国的组织。



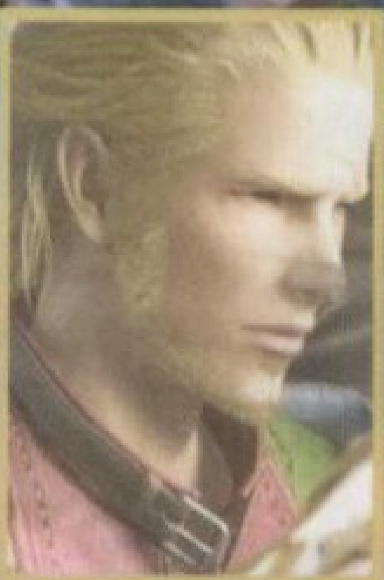
[巴尔弗雷亚 バルフレア]
轻浮的空贼，实际上是一个劫富济贫的义士。与搭档芙兰一起驾驶飞空艇“修特拉尔号”来往于伊巴里斯的各个国家之间。



[芙兰 フラン]
维埃拉族的女战士。她所属的维那，维埃拉族聚居在大森林中，她离开了故乡，与巴尔弗雷亚一同冒险。在飞空艇上担任副驾驶员兼舵手。



[潘奈罗 パンネロ]
比瓦恩小一岁，和他是青梅竹马的好朋友，也是上次战乱中的孤儿。目前和瓦恩一起在道具店打工。平时对瓦恩管得很严厉，实际对他很关心。



[巴修 バッシュ]
原达尔玛斯卡王国骑士团团长。在达尔玛斯卡战败之后，他带领部下秘密潜入皇宫暗杀了国王，被帝国军逮捕后关进监狱，判处了死刑。



[雷克斯 レックス]
本作主人公瓦恩的哥哥，达尔玛斯卡王国骑士团的战士，在2年前的战争中是巴修的部下，曾经参加营救国王的行动，[illegible]被杀害。



[维因王子 ヴェイン]
阿尔卡迪亚帝国的第三王子，是下任皇帝的第一候选人。被派遣到被占领的原达尔玛斯卡王国首都任执政长官。一直被认为是皇帝的继承人。



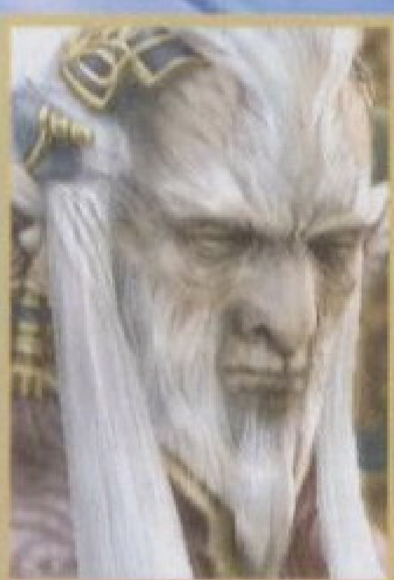
[古拉米斯皇帝 グラミス皇帝]
阿尔凯迪亚帝国的皇帝，掌握着军政大权，但是由于年事已高，考虑到元老院会在他死后夺权，他对继承人的问题十分担忧。



[希德博士 シド]
帝国军首席科学家。多年来一直从事人造破魔石的研究。在他的努力之下，帝国军凭借强大的空军力量灭亡了许多国家，在伊巴里斯追求霸权。



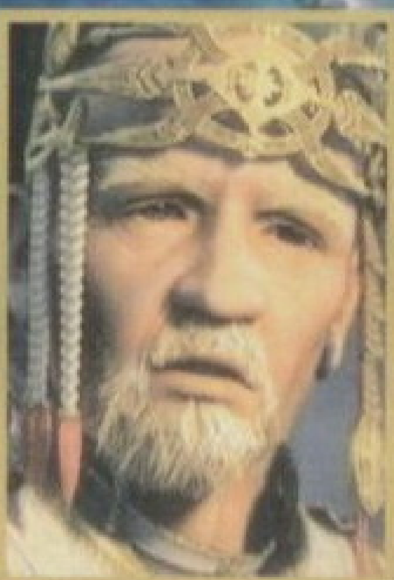
[加布拉斯 ガブラス]
帝国审判官成员（ジャッジマスター）之一。实际上，他是巴修的弟弟，也是2年前的暗杀国王事件的真凶。瓦恩的哥哥雷克斯也是他杀害的。



[阿纳斯塔西斯大主教 アナスタシス大僧正]
伊巴里斯世界最重要的宗教“基尔蒂亚教”的首席主教。他为各国君主加冕，是阿西亚公主复兴自己祖国的重要人物。



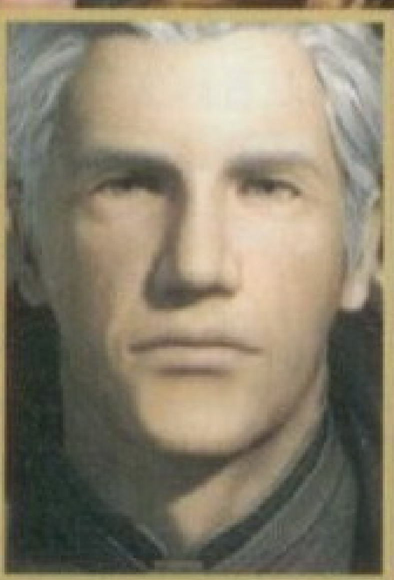
[拉瑟王子 ラ-サ-]
维因的弟弟，阿尔卡迪亚帝国皇帝的第四子。由于年纪尚幼，性格十分纯真。因此帝国元老院预谋拥立他为下任皇帝的人选，实际上则是傀儡。



[拉米纳斯国王 ラミナス国王]
原达尔玛斯卡王国的国王，阿西亚的父亲。在2年前战争失败之后接受了帝国的和平提案，在签字后被主战派的巴修将军暗杀。



[拉斯拉王子 ラスラ王子]
邻国纳布拉迪亚的王子，与阿西亚公主有婚约。拉斯拉王子得知自己王国沦陷的消息后急于复仇，结果在战场上中箭身亡。



[恩德尔侯爵 オンドール侯]
空中都市比尤埃尔巴的统治者。在2年前的战争中宣布中立，从而免于亡国之灾。后来向外界公布了阿西亚公主自尽的消息。

在市街中探索和移动

当玩家操作主人公在城镇中移动、发展剧情时，屏幕上只显示主人公瓦恩的形象。这时不是战斗状态，玩家需要做的只是与别人对话，或者在一些地方调查。本作是完全3D的，可以用右摇杆来调整视角。有的人或者机关比较隐秘，需要多转动转动才能看清楚。

进入战斗的时候

游戏的大部分时间还是在战斗中度过的。这次的FF继承了11代的战斗系统，玩家不再像10代之前一样用"踩地雷"的方式遇敌。但是战斗时采取的仍然是回合制（严格地说的动态回合制，这个将在后面有详细介绍）。只要和敌人的实力相差不太悬殊的话，按住R2就可以跑掉，相比之下，12代的战斗比以前轻松很多。

战斗开局设置(Gambit)

游戏序盘结束之后，玩家可以通过设计各位角色的战斗开局行动模式（**ガンビット**）来决定各人在战斗中的基本行动模式。其中左边是行动的执行目标，右边是行动的具体内容。比如左边设置成"**目の前の敌**"右边设置成"**たたかう**"，那么这名角色在进入战斗后就会自动对最近处的敌人发动物理攻击。其他的设定则要看各位的安排了。一开始每人只有2个**ガンビット**栏，以后它会随着License系统的扩展而增多，而在不同地方的**ガンビット**屋也可以买到新的目标选项。

↑Gambit设定得好可以事半功倍。

武器装备

FF12中的武器多种多样，主要分为单手剑、单手斧、单手锤、单手计算尺、双手剑、双手长枪、双手弓、双手火枪、双手弩、双手杖等等，其中火枪和计算尺的威力最低，但是命中率最高（百发百中），斧子和锤子的威力最大，但是攻击力是随机的，有一定的几率可能打不中敌人，或者打中之后造成的伤害很小。一般来说，还是剑比较适中。当玩家的License提升到一定水平后，就可以装备较高等级的武器。终极武器必须修得专门对应的License后才能使用。

动态全方位战斗系统(Active Dimension Battle)

这次的FF12采用了新的战斗系统，以代替以前（4-10代）采用的实时战斗系统（ATB，Active Time Battle）。这种战斗方式以FF11的网游战斗系统为基础，但是做了很大的改进，成为新的系统。在这一战斗系统中，玩家在地图上漫游时会碰到可见的敌人，进入战斗范围之后选定目标，当时间槽蓄满后可以战斗。但是在时间槽积蓄的时候，玩家控制的角色可以在战斗区域来回跑动，这样就可以躲开一部分敌人的攻击（有范围有限的属性攻击），但是敌人的物理攻击在一定距离内是躲不开的。在默认情况下，我方向敌人发动攻击时会出现蓝色连线，反之则会出现红色连线。我方同伴支援的时候会出现绿色连线等等。这些在前几期的报道中有详细介绍，这里不用再进行解释了。



本作的战斗方式仍然可以从active和wait两个模式中调节，战斗速度亦可调节快慢，队伍中可操作的共有3人，有时候队伍里会加入一个临时的NPC同伴（GUEST），这时就可以4人作战了。当队伍里的人手够多时，朝着一个敌人攻击，往往在一回合内就可以将其击毙。如果想在战斗中切换操作角色，只需用十字键的上下来选择就可以了。想向旁边的同伴下达命令时，用十字键左右选择同伴即可（这和星海传说的命令方式差不多）。

当队伍中有4名以上同伴，在战斗中一人因体力耗尽而倒下，又来不及复活时，只要及时打开主菜单，把另外一个候补同伴替换上来即可。由于最后队伍里有6名成员，即使同时在场的3人全军覆没，其余3人也可以顶上来。这和以前只能把多余的同伴"寄存"起来的设定相比要好多了，因为队伍全灭而导致进度作废的危险大大降低。

必杀技和召唤兽(Mist Cart)

各位角色的必杀技（**ミスト**技，通称密斯特技）也是在License系统中习得的。每人有3种技能，威力各不相同，消耗的MP也不同。其中威力最大的必杀技需要消耗3条MP栏，在输入必杀之后，屏幕会提示不同的按键来让其他角色连携。一般可以连5-6轮，最多可以连到7-8轮以上。必杀技连得越多，对敌人伤害就越大。但是当必杀放完之后用过必杀技的人的MP会变成0，所以要谨慎使用。

怪物讨伐

在一开始城市的酒馆"砂海亭"的布告栏中，会有一些悬赏讨伐怪物的资料。读过之后可以得知委托人的位置，到达那个位置找到委托人之后就可以接受任务，去相应的地点讨伐怪物了。讨伐成功之后回到委托人那里可以得到报酬。此外城里还有冒险者工会（**クラン**），只要找到他们就可以加入，然后从那里领取讨伐任务。到了游戏中后期，玩家可能会在野外遇到一些私下委托任务的人，接受他们的委托，可以讨伐更高级的怪物，但是得到的成绩不会被工会承认。

存储、回复和移动

FF12削弱了"回复"的设定，以前在FF中经常出现的旅馆消失了，玩家只需要在存档的水晶前按○键调查就可以回复全部成员的HP、MP和状态。而游戏中橙色的水晶不但可以存储游戏进度，还具有空间传送功能。只要你手中有传送石(**テレポスト－ン**)，就可以利用传送水晶回到以前到过的地方了(前提是那里也得有这样的水晶)。在游戏前期，玩家通过完成任务可以免费得到一定数量的传送石，到了后期可以新商人那里购买，所以不用担心。此外，玩家在来回跑动的过程中MP就会慢慢恢复，这和以前也很不一样。



冒险地图(World Map)

在游戏时，系统会将玩家到过的地方绘成地图，按SELECT键就可以看到。另外在游戏画面右上角的小视窗里可以看到现在自己所处的位置，蓝点表示同伴，红点表示敌人，绿点表示可以对话的NPC角色。在许多城市村镇里，会有莫古利族的商人向你贩卖地图，从他们那里买到之后就可以看到这一带的全部地形，包括没去过的地方。另外一些人迹罕至的地方也藏有当地的地图，只要找到绿色带尖的容器，调查后就可以拿到地图了。当玩家有任务的时候，要到达的地点会在地图上出现一个红叉作为标记。



能力提升认证(License)

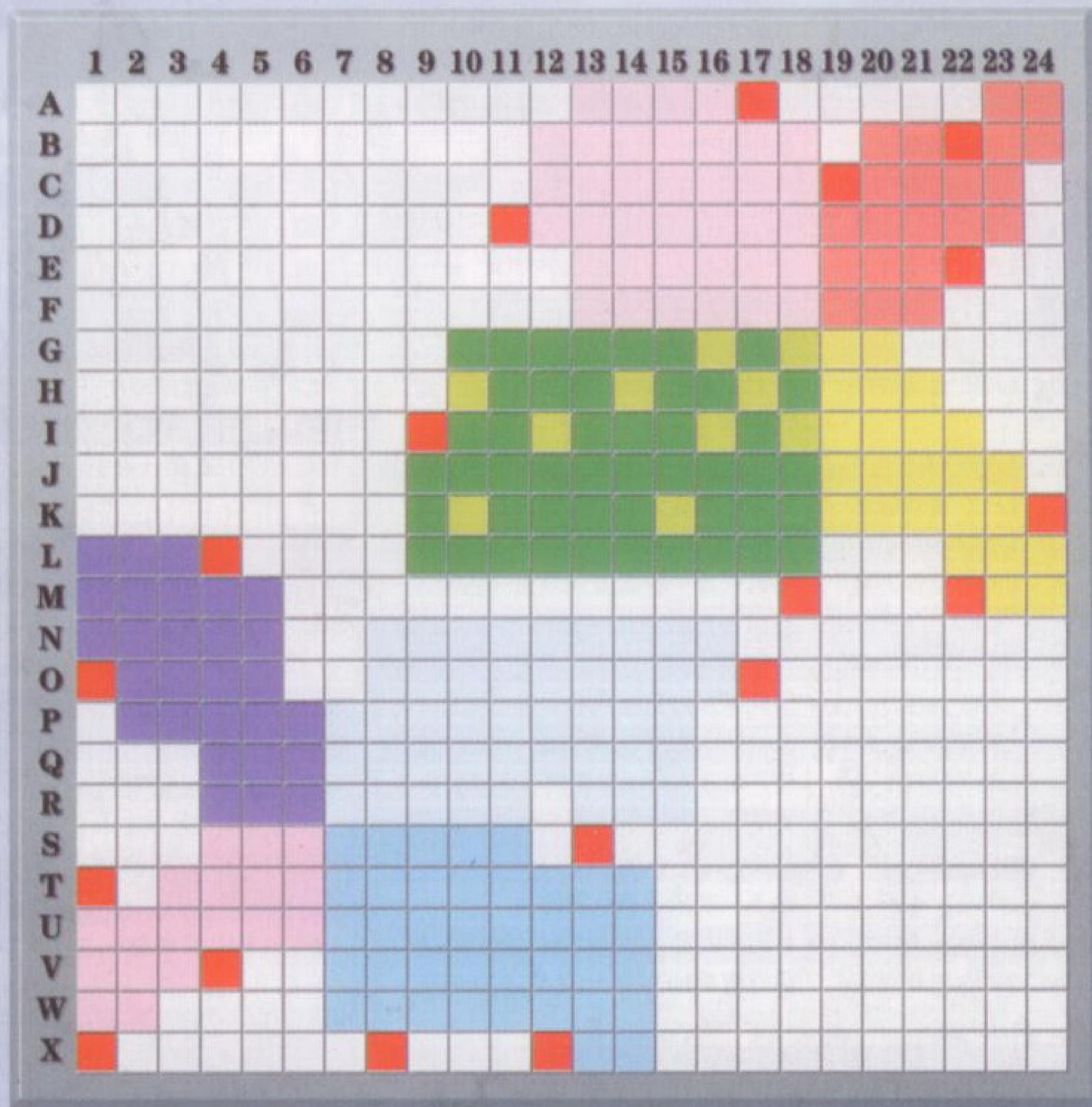
本作的能力提升系统和10代不同，不需要特殊道具，只要将认证点数（LP，License Point）加在要加的地方就可以了。注意能力盘上能力的分布，每加一个能力，它周围的几个格会被打开，如果可以继续加下去。这些具体的能力很复杂，包括各种魔法、装备、能力加成、特技等等，必须在花费LP打开它们之后才能得到相应的能力。每个人的基本能力分布是相同的，不同的是必杀技和召唤兽出现的位置。



↑License系统是本作的重点之一，主人公的能力升级以及各种属性、魔法、特技的加成，都需要在License盘上实现。没有修得技能，就不能使用高级武器。



←在理论上讲，由于LP可以无限取得，所以每个人的License盘是可以修满的。实际上要把整个加满的话需要将近13000点的LP，而一般打一个怪物只有1LP，所以想要修得完美License就得多打几仗。



坐标	消耗LP/类型	魔法/技/装备/被动能力
13A	LP110 时空魔法7	リフレガ スロウガ ヘイスガ
14A	L45 时空魔法6	カウント ストップ
15A	LP120 黑魔法8	コラプス
16A	LP70 黑魔法7	フレアー アーダー
12B	LP105 里魔法7	グラビガ
13B	LP70 里魔法6	バニシガ リバース
14B	LP40 时空魔法5	レビテガ ヘイスト
15B	LP35 时空魔法4	バヒール バランス
16B	LP50 黑魔法6	ショック クラウダ
17B	LP45 黑魔法5	ファイガ サンダガ ブリザガ
18B	LP40 黑魔法4	バイオ エアロガ
12C	LP105 绿魔法7	スリプガ シエルガ プロテガ
13C	LP60 里魔法5	デス バブル
14C	LP50 里魔法4	アスピル バニシュ ダーラ
15C	LP40 里魔法3	デコイ ドレイン
16C	LP30 时空魔法3	ブレイク デジョン
17C	LP25 时空魔法2	ドンアク リフレク
18C	LP35 黑魔法3	ファイラ サンダラ ブリザラ
12D	LP105 白魔法8	フルケア
13D	LP50 绿魔法6	ブレイブ　フエイス
14D	LP45 绿魔法5	サイレガ ブライガ
15D	LP30 里魔法2	コンフュ グラビデ
16D	LP25 里魔法1	ダーク バーサク
17D	LP20 时空魔法1	スロウ ドンムブ
18D	LP25 黑魔法2	ウォータ エアロ
13E	LP55 白魔法7	ホーリー エスナガ
14E	LP40 绿魔法4	オイル タクシク
15E	LP35 绿魔法3	サイレス スリプル
16E	LP30 绿魔法2	ポイズン シエル
17E	LP25 绿魔法1	プロテス ブライン
18E	LP15 黑魔法1	ファイア サンダー ブリサド
13F	LP50 白魔法6	ケアルガ デスペガ アレイズ
14F	LP45 白魔法5	ケアルダ デスペル リブート
15F	LP35 白魔法4	エスナ リジエネ
16F	LP30 白魔法3	ケアルラ レイズ ストナ
17F	LP20 白魔法2	ボキャル ポイゾナ
18F	LP15 白魔法1	ケアル ブラナ
23A	LP100 アクセサリ19	贤者の指轮
24A	LP150 リボン装备	リボン
20B	LP45 アクセサリ11	ギリーブーツ クイスモイトの靴
21B	LP70 アクセサリ14	ほろろの根付 雏のティベット カメオのベルト
23B	LP50 アクセサリ18	ダイヤの腕轮 エルメスの靴
24B	LP120 アクセサリ20	ニホパラオア　ねこみみフード
20C	LP45 アクセサリ8	ジャックブーツ 黑带 金のアミュレット
21C	LP60 アクセサリ12	ルビーの指轮 ファイアフライ 钢铁の膝当て
22C	LP70 アクセサリ15	パワーリスト オパールの指轮 バブルチェーン
23C	LP70 アクセサリ16	守りの指轮　インディゴ蓝
19D	LP35 アクセサリ4	ガントレット　バトルハーネス
20D	LP40 アクセサリ7	アーガイルの腕轮 ブレイザー ヒスイのカラー
21D	LP40 アクセサリ10	西阵の带 盗贼のカフス
22D	LP60 アクセサリ13	ふわふわミトラ （舟方）结びのガロン
23D	LP80 アクセサリ17	龙のチョーカー 玛瑙の指轮
19E	LP15 アクセサリ2	バングル　钢のゴルゲット
20E	LP35 アクセサリ5	革のゴルゲット　蔷薇のサージュ
21E	LP30 アクセサリ9	魔法の手袋
19F	LP5 アクセサリ1	オルアケアの腕轮
20F	LP25 アクセサリ3	アームガード トルマリンの指轮
21F	LP35 アクセサリ6	格斗のアンバー サッシュ
10G	LP70 HP满タン魔力UP	当HP满时魔力增加
11G	LP70 エーテルの知识3	エーテル类的道具回复量增加
12G	LP30 魔法チャージ	给予敌人魔法伤害MP增加
13G	LP30 消费MPカット	使用魔法时MP的消耗量减少10%
14G	LP40 魔力强化	魔法攻击增强
15G	LP20 エーテルの知识1	エーテル类的道具回复量增加
16G	LP20 ガンビットプラス	增加一格作战指示的位置
17G	LP30 HP+50	最大HP量增加50
18G	LP15 ガンビットプラス	增加一格作战指示的位置
10H	LP70 ガンビットプラス	增加一格作战指示的位置
11H	LP55 魔力强化	魔法攻击增强
12H	LP50 消费MPカット	使用魔法时MP的消耗量减少10%
13H	LP35 エーテルの知识1	エーテル类的道具回复量增加
14H	LP40 ガンビットプラス	增加一格作战指示的位置
15H	LP65 濒死魔力UP	“濒死”状态时魔力增强
16H	LP25 魔力强化	魔法攻击增强
17H	LP30 ガンビットプラス	增加一格作战指示的位置
18H	LP20 ポージョンの知识1	ポージョン类的道具回复量增加
10I	LP80 魔力强化	魔法攻击增强
11I	LP80 消费MPカット	使用魔法时MP的消耗量减少10%
12I	LP50 ガンビットプラス	增加一格作战指示的位置
13I	LP70 HP+150	最大HP量增加150
14I	LP30 行动时间短缩	行动时间加快10%
15I	LP30 ターミネートチャージ	打倒敌人后回复MP
16I	LP35 ガンビットプラス	增加一格作战指示的位置
17I	LP25 力强化	物理攻击伤害增加
18I	LP25 ガンビットプラス	增加一格作战指示的位置
9J	LP120 魔力强化	魔法攻击增强
10J	LP90 格斗	两手均为空手时攻击力增加
11J	LP70 万能药の知识3	可回复状态增加ストップ+死の宣告+ウイルス
12J	LP50 行动时间短缩	行动时间加快10%
13J	LP70 ポージョンの知识3	ポージョン类的道具回复量增加
14J	LP30 有效ステータス时间延长	有利的附加状态保持时间延长
15J	LP35 ポージョンの知识2	ポージョン类的道具回复量增加
16J	LP30 フエニックス效果UP	使用フエニックスの尾复活队友时HP回复量增加
17J	LP20 万能药の知识1	可回复状态增加睡眠+スリップ+ドンムブ+ドンアク
18J	LP25 盾回避率UP	装备盾时回避率上升
9K	LP120 力强化	物理攻击伤害增加
10K	LP100 ガンビットプラス	增加一格作战指示的位置
11K	LP100 HP+200	最大HP量增加200
12K	LP70 HP满タン攻击力UP	当HP满时攻击力增加
13K	LP90 フエニックス效果UP	使用フエニックスの尾复活队友时HP回复量增加
14K	LP45 盾回避率UP	装备盾时回避率上升
15K	LP45 ガンビットプラス	增加一格作战指示的位置
16K	LP30 被ダメージチャージ	受到物理伤害后MP回复
17K	LP65濒死攻击力UP	濒死状态下力量增加
18K	LP40 力强化	物理攻击伤害增加
9L	LP80 行动时间短缩	行动时间缩短10%
10L	LP155 HP+500	最大HP量增加500
11L	LP80 力强化	物理攻击伤害增加
12L	LP75 盾回避率UP	装备盾时回避率上升
13L	LP55 力强化	物理攻击伤害增加
14L	LP30 万能药の知识2	可回复状态增加睡眠+石化中+混乱+オイル
15L	LP30 加ダメージチャージ	给予对方物理伤害MP增加
16L	LP50 フエニックス效果UP	使用フエニックスの尾复活队友时HP回复量增加
17L	LP70 濒死防御力UP	濒死状态下防御力增强
18L	LP50 HP+100	最大HP量增加100
19G	LP15 盗む	对一名敌人进行道具偷窃
20G	LP20 ライブラ	调查敌人情报
19H	LP20 应急处置	对我方陷入“濒死”状态的一名角色进行HP回复
20H	LP30 チャージ	使用技能成功后自己的MP回复，失败的话MP就会变成0

21H	LP55 时间攻击	计算游戏时间而对范围内的敌人进行伤害
19I	LP30 密猎	对濒死的怪物使用可以获得道具
20I	LP35 暗黑	使用HP对一名敌人进行伤害
21I	LP35 MPHP	当我方一名角色MP耗空时可将其HP按10：1的比例换成MP
22I	LP35 针千本	对一名敌人固定1000的伤害
19J	LP65 步数攻击	计算游戏中的步数而对范围内的敌人进行伤害
20J	LP35 魔防破坏	针对一名敌人的"魔法防御力"进行伤害
21J	LP30 劝诱	使一名敌人变成混乱敌我状态交换
22J	LP30 魔攻破坏	针对一名敌人的"魔力"进行伤害
23J	LP35 防御破坏	针对一名敌人的"防御力"进行伤害
19K	LP40 无作为魔	随机选择一种黑魔法攻击一名敌人
20K	LP40 苏生	使用自己的全部HP使我方一名"战斗不能"的角色完全回复
21K	LP35 钱投げ	消耗ギル对范围内敌人进行伤害
22K	LP40 算术	形成连续攻击伤害增加
23K	LP40 贴付	使一名敌人付上与使用者同样的状态
22L	LP40 黑暗杀法	只有当自己陷入"くらやみ"时才能使用
23L	LP40 アキレス	赋予一名敌人弱点属性
24L	LP35 攻击破坏	针对一名敌人的"力量"进行伤害
23M	LP30 肉砍骨断	用自己的HP交换一名敌人的HP使其变为0
24M	LP80 远隔攻击	在远处也可使用近距离武器攻击到
1L	LP125 鲸装备	鲸の须
2L	LP80 柳生刀装备	柳生の漆黑
3L	LP110 ダンジュ—ロ装备	ダンジュ—ロ
1M	LP150 铳装备6	フォマルハウト
2M	LP75 ボウガン装备4	ガストラフェテス
3M	LP45 棒装备5	樫棒 八角棒
4M	LP40 ダガ—装备5	プラチナメッサ— ゾ—リンシェブ
5M	LP35 ダガ—装备4	アベンジャ— オリハルコン
1N	LP45 ハンディB装备3	ブルカノ式
2N	LP80 铳装备5	アンタレス アルクトゥルス
3N	LP45 忍刀装备2	甲贺忍刀 伊贺忍刀 おろち
4N	LP35 棒装备4	エアリアル 象牙の棒
5N	LP30 ボウガン装备2	パラミナボウ　クロスリカ—ブ
2O	LP30 ハンディB装备2	アスピ—テ マ—ルコニ—デ
3O	LP35 ボウガン装备2	ハンティングボウ ペネトレ—タ—
4O	LP30 棒装备3	铁棒 六角棒 ゴクウの棒
5O	LP40 忍刀装备1	阿修罗 樱唏り 影缝い
2P	LP60 铳装备4	アルデバラン スピカ
3P	LP50 铳装备3	ベテルギウス ラス・アルゲレテイ
4P	LP50 棒装备2	バトルバンブ— 麝香勺
5P	LP25 ボウガン装备1	ボウカン クロスボウ
6P	LP30 ダガ—装备3	マインゴ—シュ ダラディウス
4Q	LP25 ハンディB装备1	プリニ—トロイデ ペシオニ—テ
5Q	LP15 棒装备1	樫の棒 サイプレスパイル
6Q	LP20 ダガ—装备2	アサシンダガ—チョッパ—
4R	LP40 铳装备2	ヴェガ シリウス
5R	LP30 铳装备1	アルタイル カペラ
6R	LP15 ダガ—装备1	ダガ— メイシマッシャ—
8N	LP25 魔装备4	闪光魔帽 羽根付き帽子 咏唱のジェラ—バ 旅人の法衣
9N	LP30 魔装备6	魔术师の帽子 黑头巾 魔术师の服 黑装束
10N	LP35 魔装备8	ヒュパノクラウン 金の发饰り 碧玉のガウン 大地の衣
11N	LP50 魔装备10	黑の假面 白の假面 黑のロ—ブ 白のロ—ブ
12N	LP50 魔装备11	黄金のスカラ— 光のスティフォス
13N	LP50 轻装备10	ジャプロンの帽子 ロ—レルクラウン ミネルバビスチエ ラバ—コンシャス
14N	LP50 轻装备11	リジェネモリオン ミラジュベスト
15N	LP100 魔装备12	サ—クレット ロ—ブオブロ—ド
16N	LP90 重装备10	グランドヘルム　グランドア—マ—
8O	LP20 魔装备3	カロ型の帽子 三角帽子 羊饲いのボレロ 魔法使いの服

9O	LP25 魔装备5	魔道士の帽子 ラミアのティアラ 魔道士の服 妖术师の服
10O	LP30 魔装备7	アストラカ—ン 大地の帽子 カ—マニョ—ル マディ—ンの衣
11O	LP35 魔装备9	司祭の帽子 クリリカルガウン
12O	LP30 轻装备7	ゴ—グルマスク アダマン帽 メタルジャ—キン アダマンベスト
13O	LP35 轻装备8	シャコ—ハット チャクラバンド バレルコ—ト 力だすき
14O	LP55 重装备8	ドラゴンヘルム ドラゴンメイル
15O	LP100 轻装备12	デュエルマスク ブレイブス—ツ
16O	LP150 源氏装备	源氏の盾 源氏の兜 源氏の凯 源氏の小手
7P	LP15 魔装备1	木棉の帽子 魔法のカ—チ 木棉の服 メディアスの服
8P	LP20 魔装备2	とんがり帽子 トプカプ—帽 シルクの服 キリム织の服
9P	LP25 轻装备4	バラクラバ ウォ—ラカ— ポンチョ バルキ—コ—ト
10P	LP25 轻装备5	グリ—ンベレ— レッドキャプ サバイバルベスト ブリガンダイン
11P	LP30 轻装备6	ねじりはちまき パイレットギア 柔术道着 バイキングコ—ト
12P	LP40 重装备5	クロスヘルム ボンヘルム デモンズメイル ボ—ンメイル
13P	LP35 轻装备9	シ—フの帽子 魔人の帽子 忍びの衣 魔人の胸当て
14P	LP50 重装备7	プラチナヘルム 巨人の兜 プラチナア—マ— キャラビニエ—ル
15P	LP60 重装备9	魔力のシシャ—ク マクシミリアン
7Q	LP15 轻装备2	ヘッドギア ヘッドガ—ド クロムレザ— レザ—プレイト
8Q	LP15 盾装备1	エスカッション 皮の盾
9Q	LP20 轻装备3	レザ—ヘッドギア 角付きの帽子 ブロンズの胸当て チェインプレイト
10Q	LP30 重装备3	バルビュ—タ フライングヘルム リネンキュラッサ チェインメイル
11Q	LP35 重装备4	ゴ—ルドヘルム ブルゴネット ゴ—ルドア—マ— シ—ルドア—マ—
12Q	LP20 盾装备4	ダイヤシ—ルド プラチナシ—ルド ドラゴンシ—ルド
13Q	LP45 重装备6	ダイヤヘルム 钢铁のダイサ— ダイヤア—ム— リフレクトメイル
14Q	LP25 盾装备5	クリスタルの盾 カエサルプレ—ト イ—ジスの盾
15Q	LP90 咒盾装备	血涂られた盾
7R	LP10 轻装备1	革の帽子 革の服
8R	LP20 重装备1	レザ—ヘルム ブロンズヘルム レザ—ア—マ— ブロンズア—マ—
9R	LP25 重装备2	サ—リット アイアンヘルム スケ—ルア—マ— アイアンア—マ—
10R	LP20 盾装备2	バックラ— ブロンズシ—ルド ラウンドシ—ルド
11R	LP20 盾装备3	ゴ—ルドシ—ルド アイスシ—ルド フレイムシ—ルド
13R	LP90 シェルシ—ルド装备	シェルシ—ルド
14R	LP30 盾装备6	デモンズシ—ルド ベネモアプレ—ト
15R	LP200 最强盾装备	最强の盾
4S	LP25 ロッド装备2	愈しのロッド 大地のロッド
5S	LP15 ロッド装备1	ロッド 蛇のロッド
6S	LP15 杖装备1	オ—クスタッフ サクタの杖 魔法使いの杖
3T	LP25 メイス装备4	时限のメイス メイスオブゼウス
4T	LP30 杖装备3	ゴ—ルドスタッフ 裁きの杖
5T	LP25 杖装备2	炎の杖 雷の杖 冰の杖
6T	LP20 メイス装备1	メイス ブロンズメイス
1U	LP120 フェイスロッド装备	フェイスロッド
2U	LP50 メイス装备5	グランドメイス
3U	LP30 ロッド装备3	パワ—ロッド 天空のロッド
4U	LP25 メイス装备3	棘のメイス 错乱のメイス
5U	LP20 メイス装备2	ブ—ジ マイタ—
6U	LP15 计算尺装备1	计算尺 バルガ—スケ—ル
1V	LP50 计算尺装备3	千分のメギス ユ—クリッド定规
2V	LP35 ロッド装备4	ホ—リ—ロッド
3V	LP30 杖装备4	云の杖

1W	LP100 贤者の杖装备	贤者の杖
2W	LP25 计算尺装备2	マルチスケ—ル クロススケ—ル
7S	LP5 军刀装备	ミスリルソ—ド ミスリルブレイド
8S	LP15 剑装备1	ブロ—ドソ—ド ロングソ—ド
9S	LP25 剑装备2	アイアンス—ド ゾ—リンブレイド 古代の剑
10S	LP40 剑装备3	ロエンゲリン フレイムタン エビルスレイヤ—
11S	LP40 剑装备4	アイスブランド プラチナソ—ド
7T	LP20 弓装备1	ショ—トボウ 银の弓
8T	LP15 枪装备1	ジャベリン スピア—
9T	LP25 枪装备2	パルチザン ヘビ—ランス
10T	LP30 枪装备2	雷の枪 オベリスク
11T	LP30 ブラッドソ—ド装备	ブラッドソ—ド
12T	LP50 剑装备5	バスタ—ドソ—ド ダイヤソ—ド
13T	LP60 剑装备6	ル—ンブレイド デスブリンガ—
14T	LP80 剑装备7	ブレイクブレイド デュランダル
7U	LP30 弓装备2	エイビスキラ—キラ—ボウ ロングボウ
8U	LP35 弓装备3	エルフィンボウ ロクスリ—の弓
9U	LP45 弓装备5	里切りの弓 与—の弓
10U	LP60 弓装备6	ペルヤウスの弓 アルテミスの弓
11U	LP35 枪装备4	ハルバ—ド トライデンド
12U	LP40 枪装备5	ホ—リ—ランス グングニル
13U	LP60 龙装备	龙の须
14U	LP160 圣剑装备	エクスカリバ—
7V	LP15 ブレイカ—装备1	ハンドックス フレイル
8V	LP40 弓装备4	石の弓 バ—ニングボウ
9V	LP35 刀装备1	虎彻 备前长船 小鸟丸
10V	LP40 刀装备2	孙六兼元 村雨
11V	LP40 ブレイカ—装备6	ゴ—ルドアックス
12V	LP70 ブレイカ—装备7	蝎のしっぽ
13V	LP120 サジタリア装备	宿命のサジタリア
14V	LP235 最强矛装备	最强の矛
7W	LP20 ブレイカ—装备2	ブロ—ドアックス ウォ—ハンマ—
8W	LP25 ブレイカ—装备3	スラッシャ— スレッジハンマ—
9W	LP30 ブレイカ—装备4	ハンマ—ヘッド マランシスカ
10W	LP35 ブレイカ—装备5	モ—ニングスタ— グレ—トアックス
11W	LP50 骑士剑装备1	クレイモア
12W	LP45 刀装备3	菊一文字 邪迎八景
13W	LP50 刀装备4	雨のむら云 ムラマサ
14W	LP155 マサムネ装备	マサムネ
12X	LP70 骑士剑装备2	ディフェンダ— セ—ブザクィ—ン
13X	LP90 骑士剑装备3	ラグナロク　アルテマブレイド
14X	LP225 最强剑装备	トゥルヌソル
18M	LP50 密斯特技	用来学习角色的固有密斯特技
9I	LP50 密斯特技	用来学习角色的固有密斯特技
11D	LP50 密斯特技	用来学习角色的固有密斯特技
22E	LP50 密斯特技	用来学习角色的固有密斯特技
24K	LP50 密斯特技	用来学习角色的固有密斯特技
22B	LP50 密斯特技	用来学习角色的固有密斯特技
22M	LP50 密斯特技	用来学习角色的固有密斯特技
4L	LP50 密斯特技	用来学习角色的固有密斯特技
1O	LP50 密斯特技	用来学习角色的固有密斯特技
17O	LP50 密斯特技	用来学习角色的固有密斯特技
13S	LP50 密斯特技	用来学习角色的固有密斯特技
11X	LP50 密斯特技	用来学习角色的固有密斯特技
8X	LP50 密斯特技	用来学习角色的固有密斯特技
4V	LP50 密斯特技	用来学习角色的固有密斯特技
1T	LP50 密斯特技	用来学习角色的固有密斯特技
19C	LP50 密斯特技	用来学习角色的固有密斯特技
17A	LP50 密斯特技	用来学习角色的固有密斯特技
1X	LP50 密斯特技	用来学习角色的固有密斯特技

※注：再提醒大家一遍，在License系统中取得认证资格之后，习得的魔法、特技和必杀（密斯特技）和装备一样，必须在相应的商人那里购买才能使用。而一些终极的特殊技巧则隐藏在一些难以到达的地方，因此探索很重要。

解读伊巴里斯的世界观



伊巴里斯

FF12中的虚拟世界的名字，就像我们居住的世界叫做“地球”一样，FF12中的人们居住在一颗名为“伊巴里斯”的星球上。在这个世界上有若干个国家，每个国家的人口都分多个不同的种族。在这些国家中，阿尔凯迪亚和罗扎里亚这两个帝国最为强大，都有夺取世界霸权的野心。

阿尔凯迪亚帝国

争夺伊巴里斯世界霸权的国家之一。拥有雄厚的陆军和空军，其空中战舰编队的规模和战斗力远超出其他国家。帝国军主力战列舰的名字都是以FF世界传统召唤兽的名字命名的，如伊夫里特、利维亚桑、亚历山大等。为了和罗扎利亚帝国争夺霸权，阿尔凯迪亚通过战争手段，吞并了数个小国，达尔玛斯卡和纳布拉迪亚也在其中。

达尔玛斯卡王国

位于达尔玛斯卡沙漠中的小国。2年前为了对抗强大的阿尔凯迪亚帝国，曾经与纳布拉迪亚王国进行政治联姻，组成联合军。但是在纳布拉迪亚王国灭亡后，达尔玛斯卡军在王国北部的边境重镇纳鲁比亚遭遇重创，从此一蹶不振，达尔玛斯卡国王与帝国军签订了和平协议，实际上归降于帝国。

纳布拉迪亚王国

在达尔玛斯卡王国以北，紧邻阿尔凯迪亚帝国。2年前纳布拉迪亚被帝国军入侵时，发生了不明原因的大爆炸，纳布拉迪亚军在爆炸中全部被消灭，整个王国也被毁灭。而留在达尔玛斯卡的纳布拉迪亚王子也在后来对抗帝国的战争中阵亡，纳布拉迪亚王国从此在地图上消失了。

罗扎利亚帝国

位于达尔玛斯卡王国以西的军事大国。目前只知道这个国家的军事实力与阿尔凯迪亚帝国相当，而阿尔凯迪亚为了和它争夺霸权才灭掉了许多小国。至于其他的情况则不可知。



休姆族（ヒュム族）

这个民族占人口的40%左右，是伊巴里斯的主要种族。休姆族与地球的人类接近，有开拓进取精神，在伊巴里斯建设了高度发达的文明，控制着各个国家的政治权力。虽然身体素质不如其他种族，但是在星球上繁衍得最多。



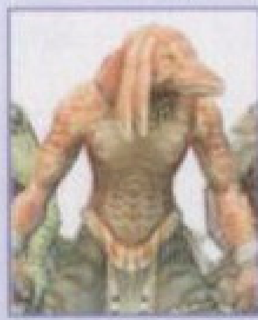
维埃拉族（ヴィエラ族）

以细长的身材和兔子一样的耳朵著称的种族，原来生活在森林中。这个种族的寿命相当长，是休姆族的3倍左右。在大约4、5个世纪前因为战乱，他们生存的森林被毁，一些维埃拉族人(拉瓦・维埃拉族)溶入了休姆族创建的人类社会，由于和休姆族混血，皮肤颜色较白。另外一些人（维那・维埃拉族）仍然在森林里隐居，保持着纯正的血统，肤色较黑。游戏中的角色芙兰是森林中的维那・维埃拉族人。



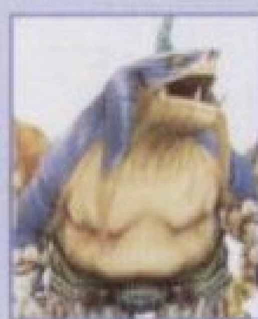
莫古利族（モーグリ族）

身高只有80—120厘米的小个子种族。全身毛茸茸的，背上生有小翅膀，头顶上还有红色的装饰用绒球，说话的时候经常以“**クポ**”做结尾。生活习惯与休姆族基本相似，是社会生活中十分活跃。他们擅长机械和手工制造，是伊巴里斯世界的工程学专家。这个星球上科学技术的最高杰作“飞空艇”的制造者中，就有许多莫古利族的小家伙。而故事里巴尔弗雷亚的飞空艇上，也有莫古利族的机械师。



邦卡族バンガ族

从蜥蜴类爬行动物进化出来的种族。身上有坚硬的鳞片，耳朵长而下垂。按照皮肤颜色的不同，主要分为“路古亚・邦卡”（黄褐色）、“法斯・邦卡”（青铜色）、“毕斯塔・邦卡”(红褐色）和“桑加・邦卡”（灰铁色）四种。它们的运动能力很强，嗅觉和听觉敏锐。寿命是休姆族的1.5~2倍，但是繁殖能力不高。邦卡族一般只能使用低级魔法，但是也有人使用独特的较高品位的魔法。他们中有的和其他种族一起混居，从事僧侣、战士、商人等职业，也有一些人是赏金猎人。



西克族（シーク族）

从外表就可以看出来，这个种族是从野猪进化来的。他们的身高与休姆族相似，但是体形要肥硕很多。虽然看起来慢吞吞的，但是实际上行动速度非常敏捷。在快速移动时利用身体重心保持平衡，善于战斗。但是性格十分野蛮。所以这个种族的人经常去做雇佣兵和保镖，以及从事狩猎怪物的工作。(怪物猎人？）另外也有一部分西克族人从事商业，也有做盗贼的。

社会・宗教・政治・其他

伊巴里斯世界的国家和现实世界中17–19世纪的欧洲相似。在工业革命的推动下，人类社会处于一个高速发展的阶段。飞空艇作为先进的交通工具在各国推广，国与国之间的联系比以前更为密切。由于不同地区的交流日益广泛，不同种族的人逐渐生活在一起，构成了复杂的多民族社会。

伊巴里斯最主要的宗教是“基尔蒂亚教”。基尔蒂亚教在伊巴里斯世界的传播极为广泛，教徒分布在各个种族中，教中的祝福语“法拉姆”大概相当于现实世界中基督教的“阿门”，即“但愿如此”、“愿主保佑”之义。在君主制的国家，新君主即位时要接受大主教的祝福，小到平民，大到王室的婚丧嫁娶也要由基尔蒂亚教神父主持。这个宗教在世界上起着维护道德规范的作用。

伊巴里斯世界的国家政权，其政治体制大约分为两种：共和制和君主制。其中大部分国家保留着君主制度，而争夺世界霸权的两大帝国——阿尔凯迪亚与罗扎利亚都是君主制国家。阿尔凯迪亚的皇帝总揽统治权，拥有向军队下达作战指令的权力，能够向其他国家宣战。但是这个国家的皇储并非由长子继承，而是由元老院选举合适的王子当选。所以元老院对国家的影响也很大。这一点倒是和现实中的古代罗马很相似。

两年前的战争中被阿尔凯迪亚吞并的国家，现在是它的殖民地。除了负责军事占领的帝国军在这些地方驻军外，阿尔凯迪亚帝国亦向这些地方派遣行政官，以处理这里的日常事物。这些国家的居民在国土沦陷之后深受帝国军的压迫和歧视，一些人以复国为名组织了抵抗武装“解放军”，活跃在帝国的幕后，进行各种破坏工作。他们被帝国称作“反乱军”。最近有一些传言，说反帝国组织得到了中立的空中都市的统治者恩多尔侯爵的支持，并意图与罗扎利亚帝国组成联军，对阿尔凯迪亚帝国发动攻势，以期夺回沦陷之后的国土。但是，没有王室成员的解放军能不能建立政权，得到各界的承认呢？这一切都是未知数。

最终幻想12简明流程攻略

简明流程攻略，为了节约玩家的宝贵游戏时间，免去玩家身陷迷宫找不到出路的苦恼，虽然比较简单但详细介绍各个迷宫的通过方法和各个场景中怪物的能力和弱点。

1、起来后旋转小摇杆一周，观察周围的状况。

2、前进至**バッシュ**处与其对话。

3、向右侧前进与守卫对话。

4、移动到铁门边上，听从**バッシュ**的指示开门。

5、初战。己方会有和三名士兵协同作战。

6、BOSS战：小型飞空艇**レモラ**，以五敌一没有任何难度的一战。



7、跟随大部队前进，玩家可以将攻击目标锁定为那些剩余体力较少的敌人。不用担心自己的体力，同伴会自动帮助玩家回复。

8、剧情后进入下一场景，在左侧的房间内和最深处房间内均可得到初级回复药品**ポ-ション**。

9、三层有存盘点，之后会离开大部队，以一敌三，但三名敌人能力很弱，不会对玩家造成任何威胁。

10、打开城寨的门后继续前进。

11、敌人是三只老鼠，锁定攻击目标后要跟紧敌人，以免它逃出攻击范围。

12、掉头往回走，在路边会碰到**ミゲロ**先生。

13、之后去地图上方沙海亭找人，按SELECT可以显示出地图。

14、在沙海亭可以学习习得技能的方法和完成委托的方法，并可以习得技能。

15、去地图左下的东**ダルマスカ**沙漠完成委托。

16、在沙漠中有几个宝箱装有钱币，还可以在沙漠深处进入旅行者营地，营地的地下有几处闪闪发光的地点，调查后可以得到金钱，虽然数量极小，但不拿白不拿，俗语有云“苍蝇小也是口肉！”。如果觉得沙漠中敌人过强，可以先打几只中立的仙人掌练级。此外在进入沙漠前不要忘记装备好刚刚得到的腕轮。

敌人情报			
LV8	**コッカトリス**	HP152	弱点:水
LV6	**ウルフ**	HP94	弱点:土
LV4	**サボテン**	HP100	弱点:风

17、回城后在城门口与小弟对话，引发剧情。

18、剧情后到地图左上进入**ダウンタウン**，在这里最下方的房间内可以找到**ダラン**爷爷。

19、走出房间后右转，调查拦路的石板便可以直接到达首都南门。

20、出南门后一直向下，进入**ギ-ザ**草原。

21、进入草原后一直向下，到集落地与**パンネロ**会合。会合前最好在路上不要与敌人战斗，在集落地还可以买到草原地图。

22、在群落正下方有存盘点的最小区域内找到**シン**。

23、地图上的叹号表示黑水晶，调查后使用阴石可以积攒能量，至少要调查三个黑水晶才能积攒满能量。

敌人情报			
LV3	**ハイエナ**	HP115	弱点:水
LV1	**ギ-ザ-ラビット**	HP85	弱点:火
LV5	**スレイヴ**	HP302	弱点:风
LV21	**ウェアウルフ**	HP2570	弱点:风
LV4	**スレイプニル**	HP280	弱点:冰
下雨后：			
LV21	**ウルゲ-タ-**	HP2233	弱点:土
LV19	**ハイエナ**	HP960	弱点:水
LV20	**ギガントード**	HP1489	弱点:火
LV25	**雷エレメント**	HP14830	弱点:冰

24、返回王都去**ダウンタウン**再找**ダラン**对话。

25、去地图上方的5号仓库。

26、穿过下水道来到王宫，下水道地形狭窄，注意不要让敌人聚集到一起。

27、调查存盘点边上的香炉，可以得到王宫地图。

28、与离台阶最近的仆人对话，把守卫骗过来趁机上二层。

29、利用刚才的方法继续骗过守卫，调查地上的狮子封印，寻找到隐藏通路。注意在呼唤守卫时，注意地形不要让守卫把道路的两头都堵住。

30、进入隐藏通路后，先调查这里的开关，再调查墙壁。

31、三人的队伍，作战难度不大，只是不要让队长一个人独自前进，**フラン**可以使用白魔法回复体力。

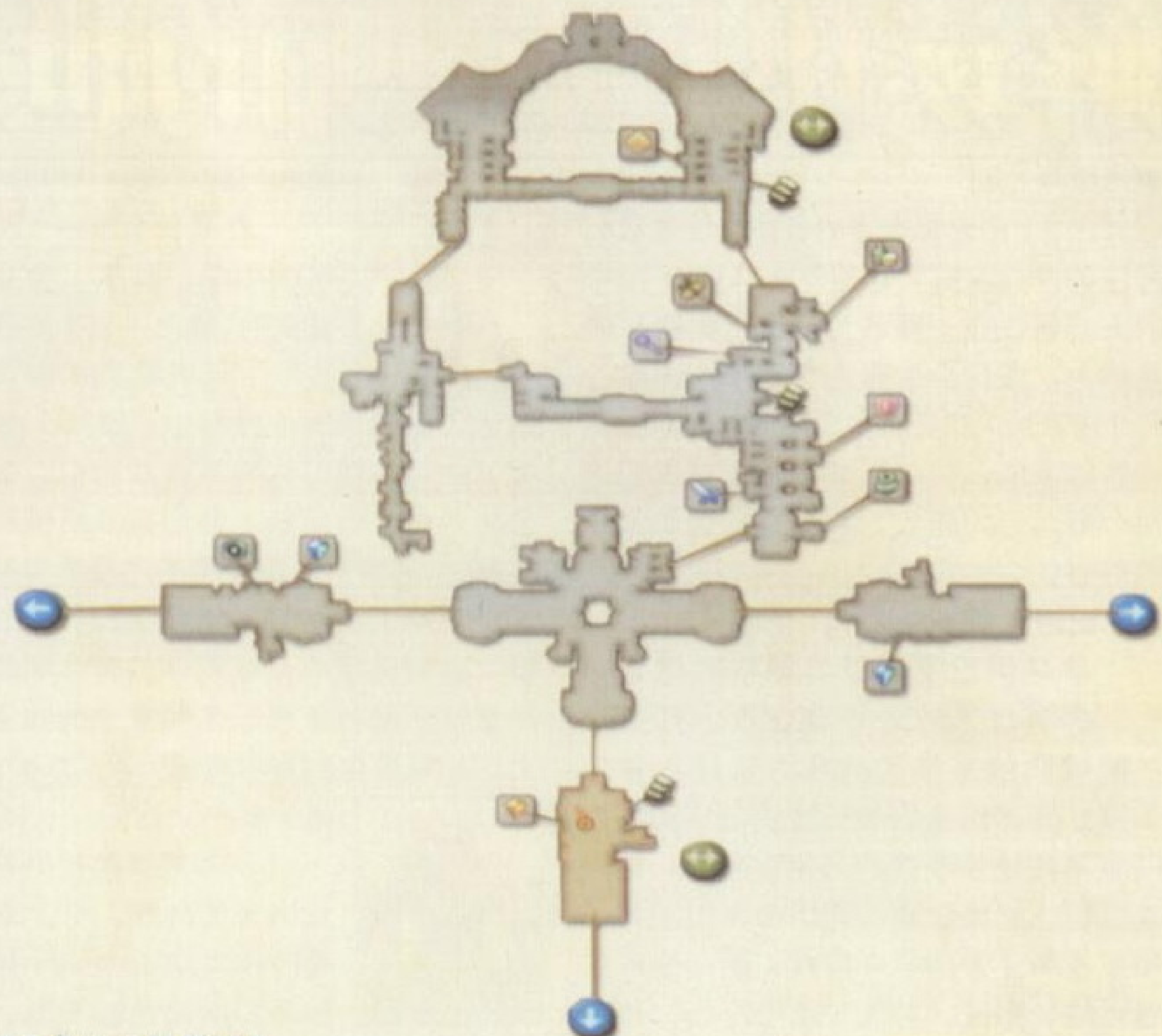
32、在深处搭救**アマリア**，四对四的战斗，逐个击破敌人即可。主角最好不要独自对付一名敌人，而是帮助其他的队员迅速消灭敌人。

敌人情报			
LV5	**ゴースト**	HP328	弱点:圣
LV6	**ガルキマセラ**	HP317	弱点:水
LV6	**ギガントード**	HP361	弱点:火
LV7	**ブッシュファイア**	HP3571	弱点:水

33、BOSS战：四只**ブリン**，集中火力各个击破。**ブリン**的体力420，弱点为火，可以控制**フラン**多使用火魔法攻击。

34、BOSS战：**ブッシュファイア**，体力3571，弱点为水，但可惜我方成员目前还没有学会使用水魔法的成员。BOSS使用火魔法对己方的伤害大约是80到100之间，还会使用一招猛毒攻击，多预备几个解毒药没什么坏处。它的攻击目标一般为队长，注意及时回复体力。

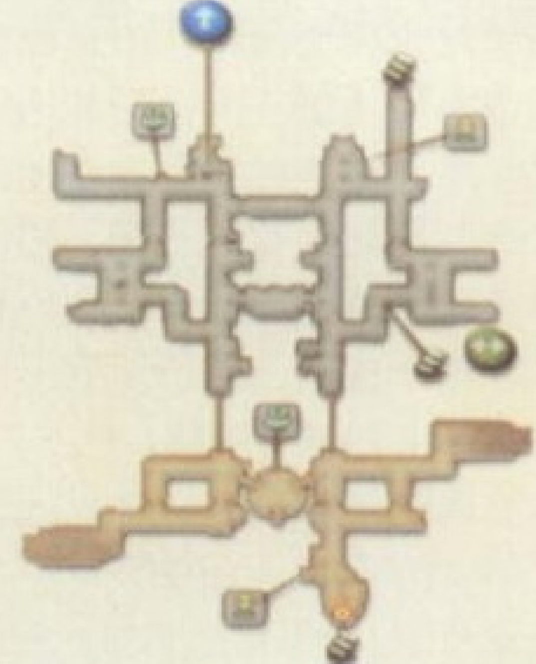




「王都拉巴纳斯塔」
王都ラバナスタ



「东达尔马斯卡沙漠」
东ダルマスカ砂漠

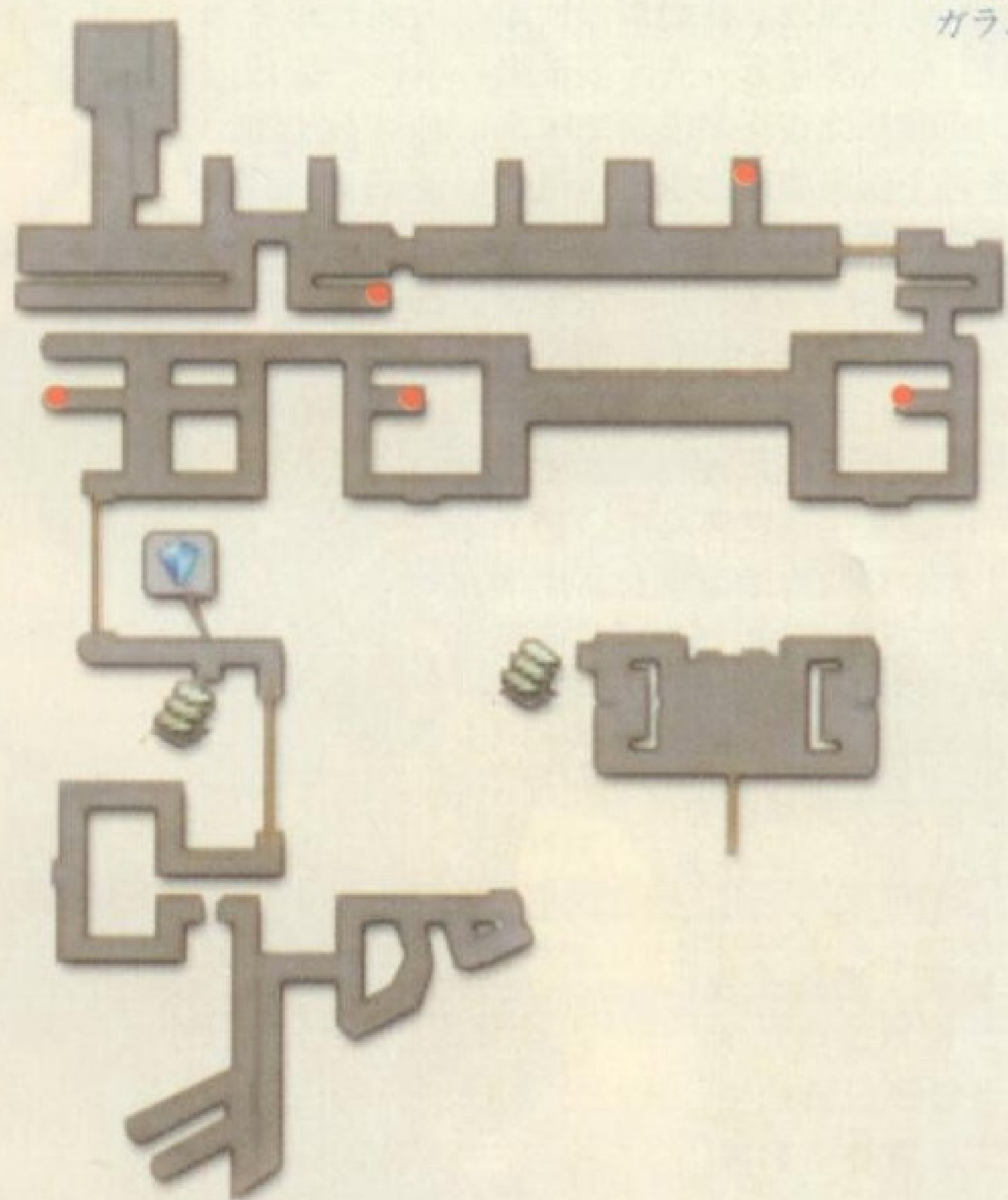


「拉巴纳斯塔下层市区」
ラバナスタ·ダウンタウン



「基扎草原」
ギーザ草原

●宝箱位置

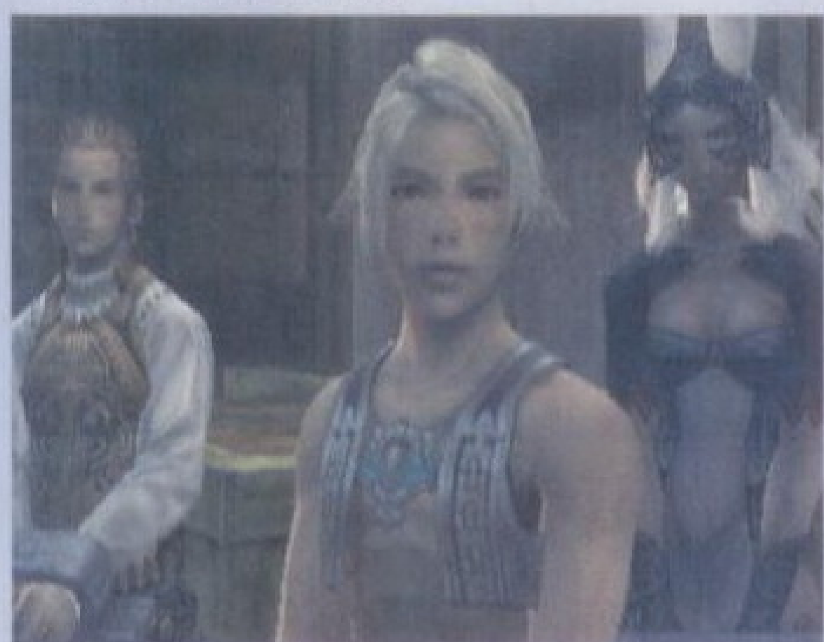


「加拉姆塞兹水路」
ガラムサイズ水路

●宝箱位置

35、起来后先四处转转，可以得到物品，然后从传送点进入下一个场景。

36、BOSS战：三头"猪"。虽然玩家是赤手空拳，但这三个家伙的能力实在是太低了，如果事先已经习得白魔法，那么战斗会更加轻松。



37、**バッシュ**加入后先调查上部的机关，再调查下方的机关，然后开门但打不开，与商人对话后得到道具，再返回上方机关调查，最后调查完下面的机关后开门进入下一场景。

38、坑道中敌人不弱，而且经常会聚集成群，大意不得。**バッシュ**虽然贵为将军，但是现在却是赤手空拳，无论攻击和防御都比其他队员要低，而且使用近身攻击，永远冲在最前线，因此要格外注意保护随时为他回复体力。不过在剧情后得到装备的**バッシュ**则脱胎换骨，一跃成为队伍的主力。

39、先去地图右方岔路打开机关，才能打开下方的栅栏门进入下一场景。

敌人情报			
LV8	ゾンビ	HP283	弱点:圣
LV7	バッテリミミック	HP520	弱点:水
LV7	タイニーミミック	HP211	弱点:风
LV7	スティール	HP298	弱点:土
LV7	プリン	HP294	弱点:火
LV8	ボム	HP347	弱点:水
LV9	ライジングゼスト	HP430	弱点:冰
LV8	スケルトン	HP318	弱点:圣

40、BOSS战：先将周围的小蜘蛛消灭干净，再全力消灭BOSS。它的HP被削减到所剩无几时会使用全体攻击的雷属性魔法。

41、穿越过东**ダルマスカ**沙漠，返回王都，也可以从集落的传送点直接返回王都。

敌人情报			
LV8	コッカトリス	HP152	弱点:水
LV6	ウルフ	HP94	弱点:土
LV4	ダボテン	HP100	弱点:风

42、回到王都后先回**ミゲロ**道具屋。

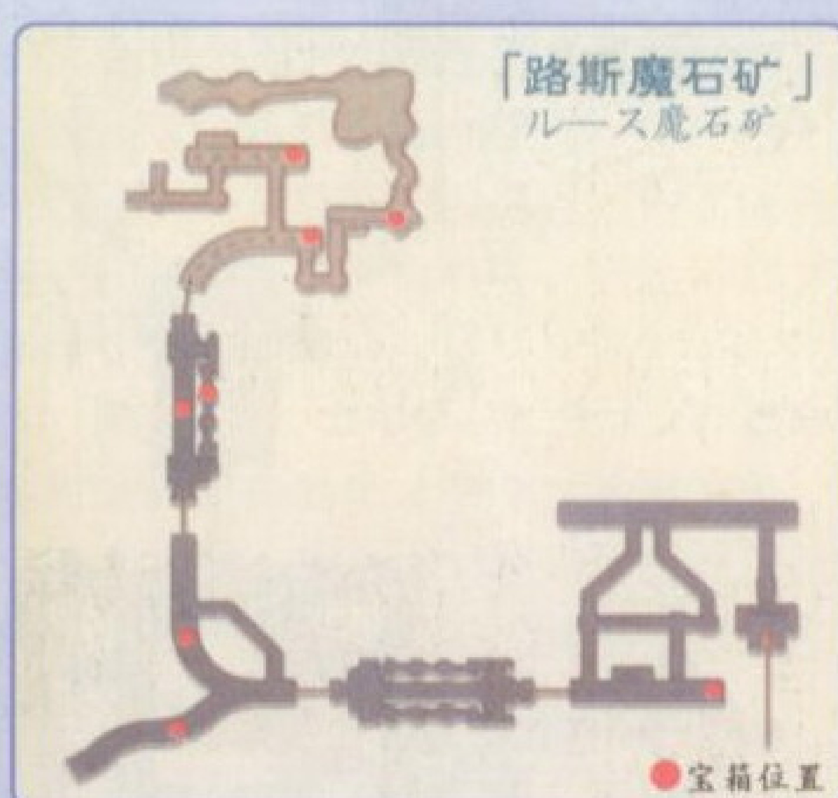
43、与小弟对话后再次返回**ダウンタウン**找**ダラン**对话。可以利用沙海亭前的**モグシ**－传送到南门，走近路到达。



44、走到地图上指示的标志地点，与门口坐在货物上的男子对话。

45、剧情后返回**ダラン**家搜集情报。

46、去沙海亭的二层，得知**パンネロ**被绑架，出门后可以让**モグシ**－直接传送



到西门。

47、乘飞空艇到达空中都市，沿路找到出口，不能通过的路口处会有士兵挡路。

48、坑道中敌人数量很多，经常会从地下钻出两、三个骷髅兵，因此一定不要冒险急进。新同伴**ラモン**很强，并且会自动为同伴们回复体力，可以把回复的重任全部交给他。另外就是在进入坑道前，派遣好出战队员，如不手动添加则默认为**ラモン**和男主角两人出战。如果手头比较宽裕的话，最好多买几个解毒药。

敌人情报			
LV7	スティール	HP446	弱点:土
LV8	スカルアーマー	HP510	弱点:圣
LV9	スカルトン	HP563	弱点:圣
LV10	スレイヴ	HP780	弱点:风

49、BOSS战：四只蜥蜴，能力很强，建议直接逃跑。路上会出现大量的杂兵拦路，不要与其战斗而是继续一边回复体力一边狂奔，否则被蜥蜴们追上只有死路一条。如果在前面一直练级，对自己的实力很有信心，也可以尝试一下战斗。



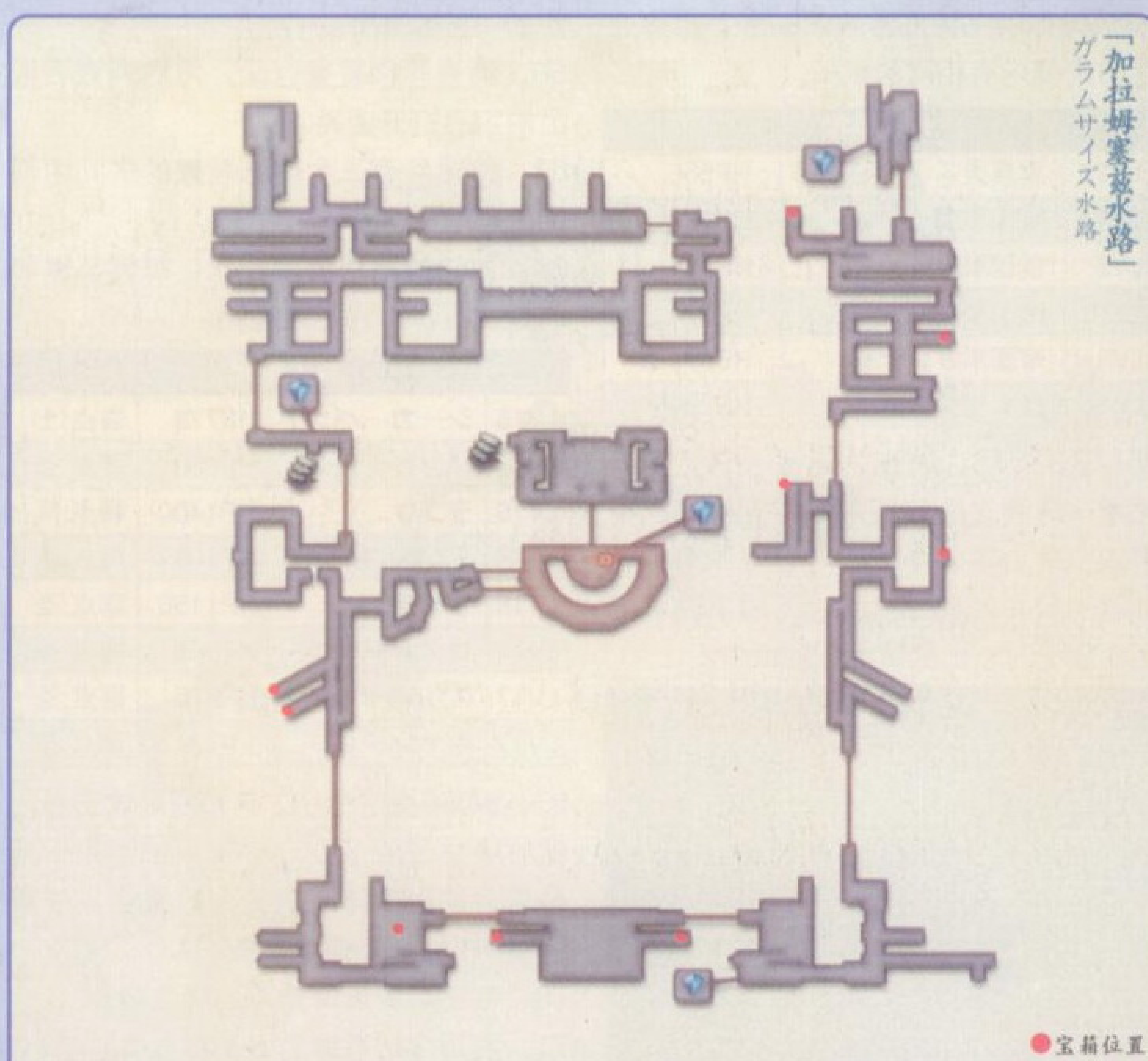
50、回城后按方块键与市民对话，告诉他们将军并没有死，达到百分之百后便完成任务，但注意不要将这个秘密告诉警卫和士兵。

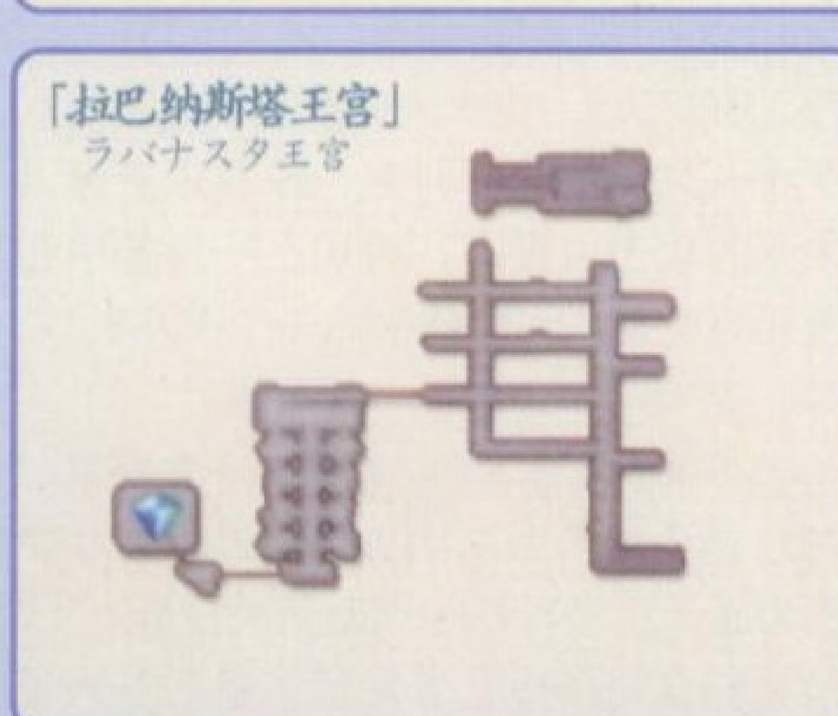
51、飞空艇内部很大，有些门需要调查周围的机关才能打开。新伙伴**ウォ－スラ**的能力很强，值得信赖。不过最好是在存盘点处多练练级，可以经常触动最近的红色警戒门引出杂兵，但注意不要一次引得太多。最好是碰一次警戒网，消灭掉引来的两三名敌人后再碰第二次。

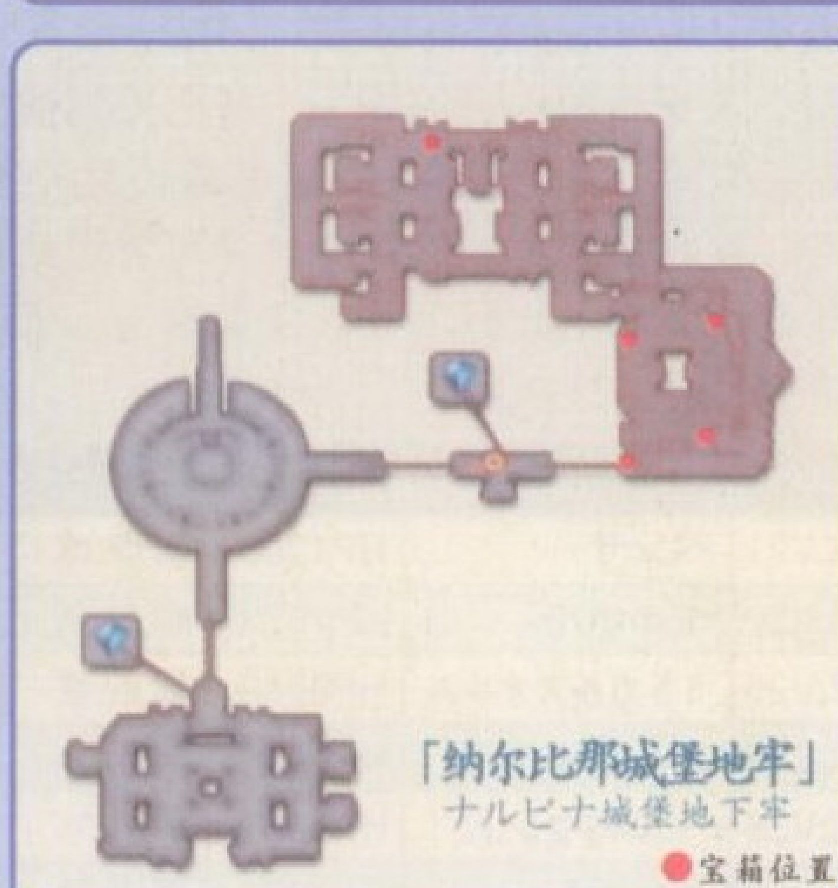
52、BOSS战：六名士兵大混战，虽然眼花缭乱但也必须仔细观察敌我的体力。敌人的六名士兵远攻近攻兼顾，主角要时刻注意帮助其他队员回复体力，而且要将攻击的目标锁定为体力已经减少很多的敌人，争取在最短的时间内减少敌人的数量，切忌东砍一刀西刺一剑，哪个敌人都打哪个敌人都不砍死。

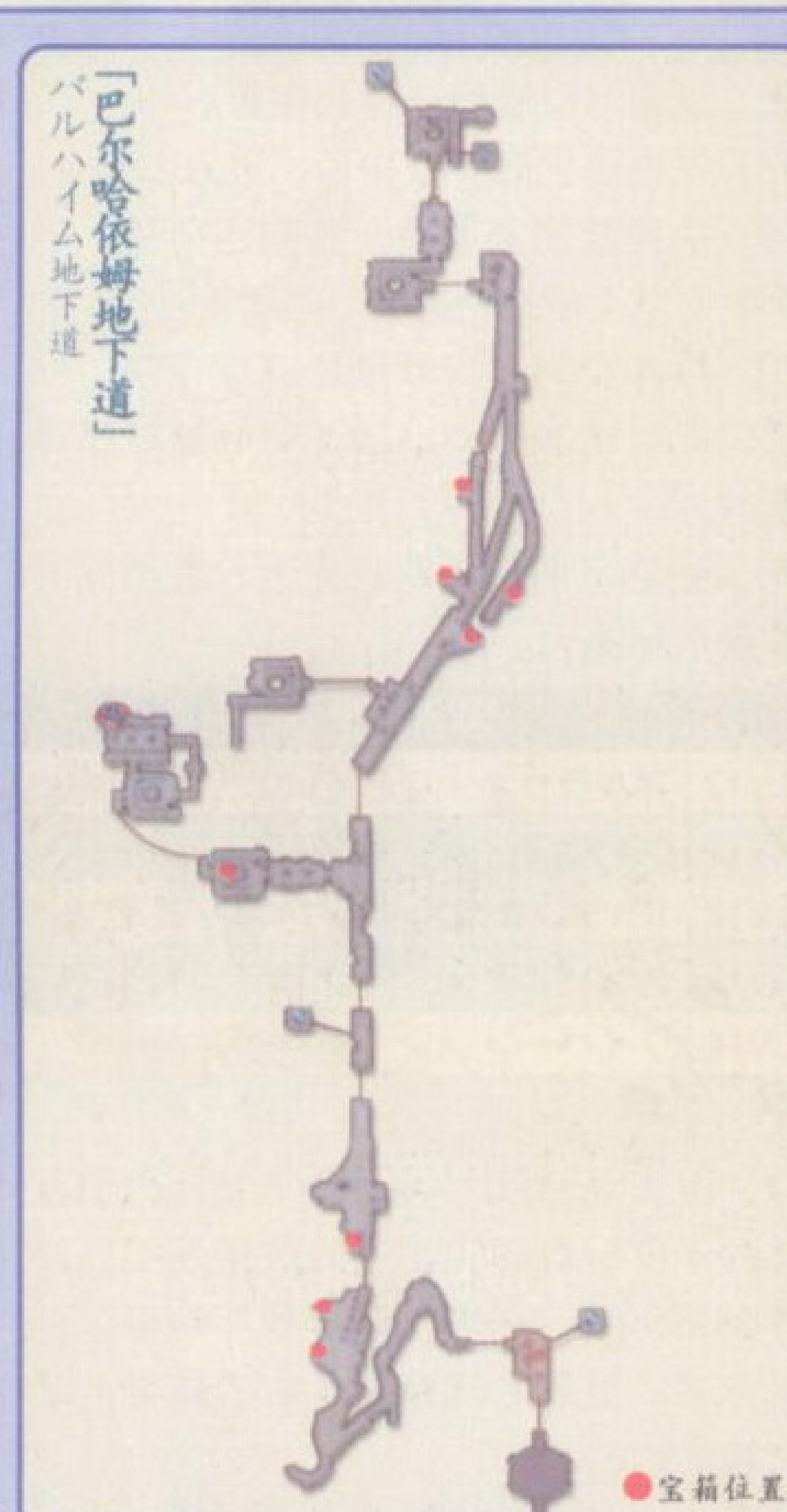
53、存盘点房间内有地图，道具屋内可以购买些装备和技能。

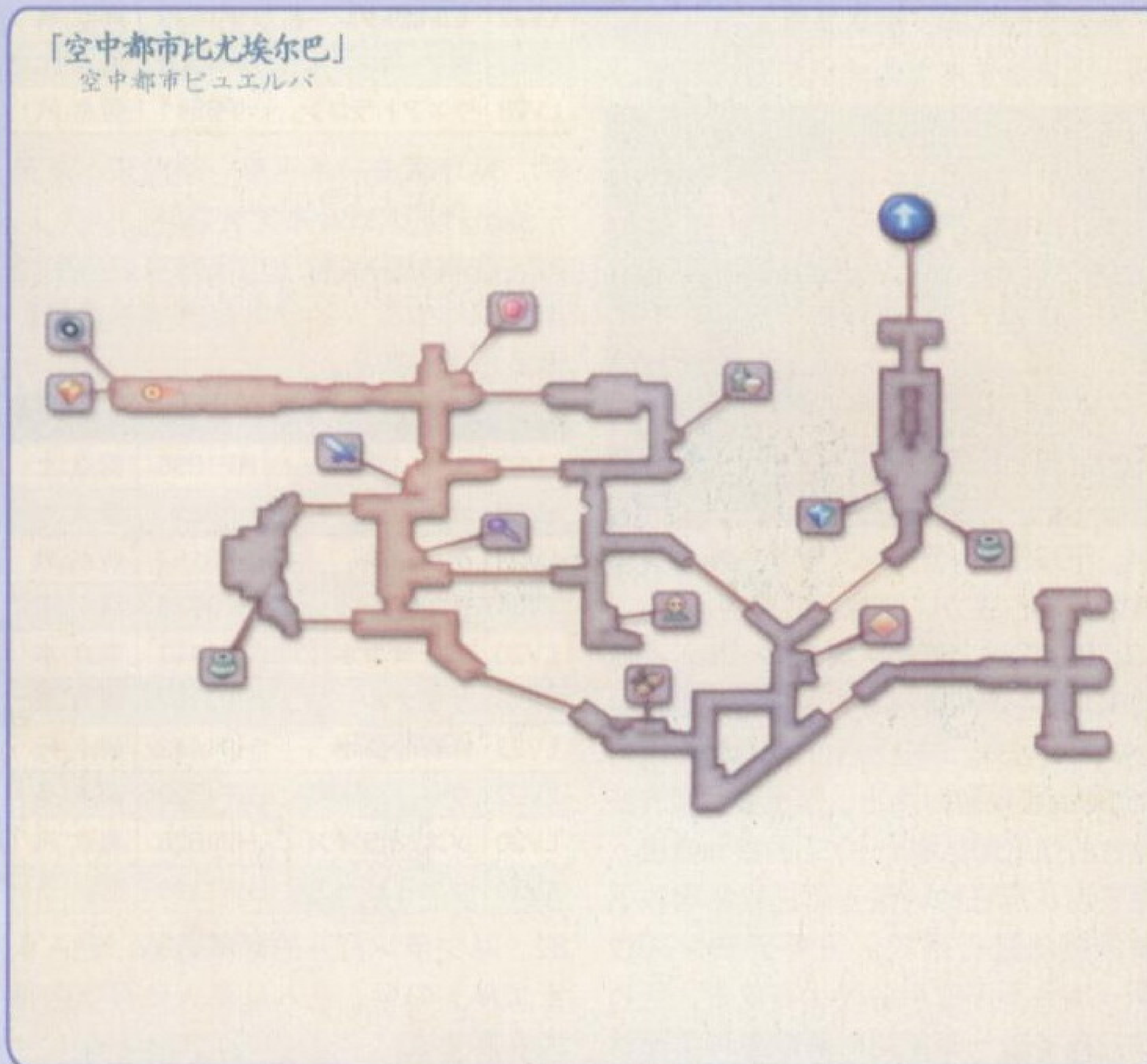
54、走出房间剧情后，返回最初的地点，由于是警报开启状态，敌人会源源不断，最好不要恋战。在中下方仓库内











有机关可以将警报器关闭60秒，仓库正上方房间内有相同的机关。

敌人情报		
LV12	军用犬	HP555
LV9	帝国军剑士	HP562
LV9	帝国军魔道士	HP485
LV10	帝国军重兵士	HP674
LV9	帝国军ガンナー	HP674
LV11	ジャッジ	HP2245

55、BOSS战：**ジャッジ.ギース**，要先把**ギース**身边的敌国军剑士先都消灭掉再集中火力攻击**ギース**。最好派遣能力与级别较高的公主出战，不过事先一定不要忘记对新出战队员下达命令。



56、返回飞空艇后去拜会侯爵。
57、诱拐公主后一直向西，进入沙海。
58、从建筑物上沿路一直向西前进，但要小心地上的红色陷阱。
59、**ウルタンインサ**族的速度很快，而且是成群结队行动，战斗时一定要循序渐进。
60、到达目的地的路很遥远，在中间有存盘点和商人。

敌人情报			
LV12	アルラウネ	HP682	弱点:风
LV12	ウルタンインサ族	HP702	弱点:风
LV12	リーチフロッグ	HP1418	弱点:火
LV12	ダンバニア	HP988	弱点:雷
LV14	ワイバーン	HP1493	弱点:水
LV14	エンサ	HP1021	弱点:风

61、BOSS战**ガルーダ**，对它使用之前获得的**イクシロの**实，它的效果是可以打掉BOSS的一半HP，这样战斗就可以轻松许多。战后古代装置（古**の**装置）就会被启动。
62、入口处有商人和传送点，可以购买一些强力的武器、防具及魔法。
63、调查传送点屋内的机关进入王墓。



64、BOSS战：**デモンズウォール**，身材高大，攻击强力，注意及时回复。
65、BOSS战：**デモンズウォール**，不能让BOSS将众人逼到尽头，否则会被强制GAME OVER。调查两侧的烛台，可以使BOSS的步伐暂时停止，但是要注意有些烛台的作用却是增加BOSS的移动速度。趁它无法前进的时候多用远程物理攻击和黑魔法进行围攻。另外**デモンズウォール**会不停使用各种状态攻击，所以最好多准备一些能同时解除多种负面状态的"万能药"。
66、调查转移装置返回，然后调查石板上的宝石打开通路。
67、传送到有三个传送装置的房间内得到王墓地图。
68、两边的路都要走一次，每侧都需要调查宝石，打开隐藏通路。

敌人情报			
LV15	シーカーバット	HP773	弱点:土
LV16	ゾンビ	HP869	弱点:圣
LV16	ラゴウ	HP1400	弱点:风
LV18	ミニマムキマイラ	HP1062	弱点:水
LV18	リッチ	HP1158	弱点:圣
LV17	ロストソウル	HP966	弱点:圣
LV17	スカルウォリアー	HP876	弱点:圣
LV17	キャンドル	HP1317	弱点:圣

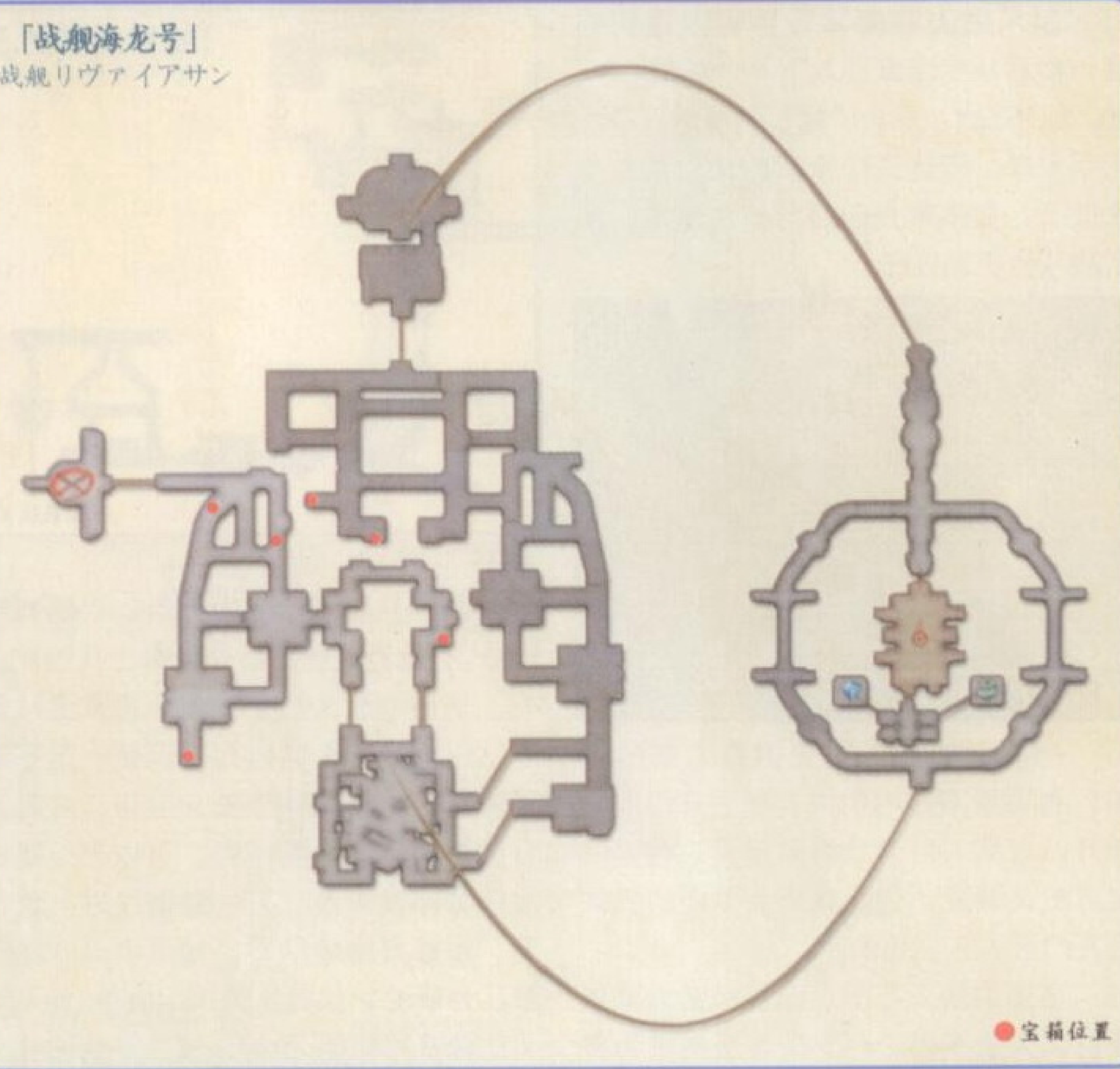
69、BOSS战：**ベリアス**，物理攻击强，他的HP大约在15000左右，当他的HP减半后会使用全体攻击的火焰魔法，注意恢复HP。
70、在王墓的最深处得到晓之断片。
71、利用传送装置返回王墓入口。
72、在出口被逮捕,剧情后进入BOSS战。
73、BOSS战：**ウォースラ**及士兵三名，**ウォースラ**做同伴时强，做敌人更强，大剑的攻击力很高，再加上一身重甲和杂兵的支援，比较棘手的一个BOSS。
74、走南门，穿过**ギーザ**草原。
75、再继续向南，到达**オズモーネ**平原。
76、走平原的西南出口可以进入**ガリフ**族**の**里，这里可以购买到新的技能。
77、与这里所有长老对话，最后与大长老**ザヤル**对话，得到物品。
78、去道具屋上方的桥头，将刚得到的物品交给守卫，然后过桥拜会最长老。
79、在村口可以买到地图，并可以借到陆行鸟，骑上陆行鸟不被怪物攻击，但可惜有时间限制。

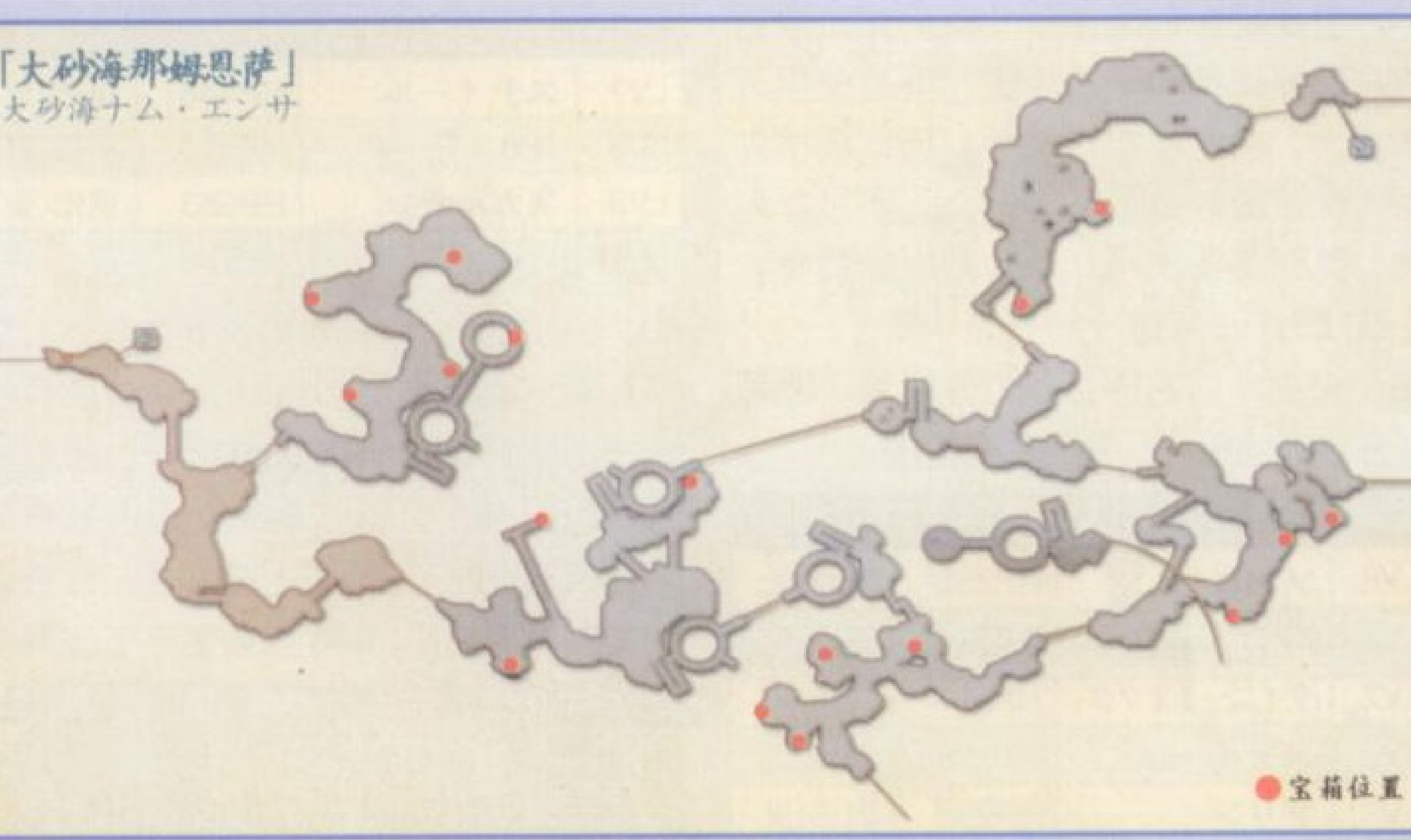
敌人情报			
LV21	ペンサー	HP1299	弱点:冰
LV22	モルボル	HP1573	弱点:风
LV25	ミドガルズオルム	HP9249	弱点:雷
LV23	ガーゴイル	HP1436	弱点:冰
LV38	ヘルハウンド	HP3680	弱点:水
LV24	トレント	HP4384	弱点:风
LV22	モルボルグレート	HP1630	弱点:风
LV37	クアール	HP4350	弱点:冰
LV28	ウエアドラゴン	HP6941	弱点:风

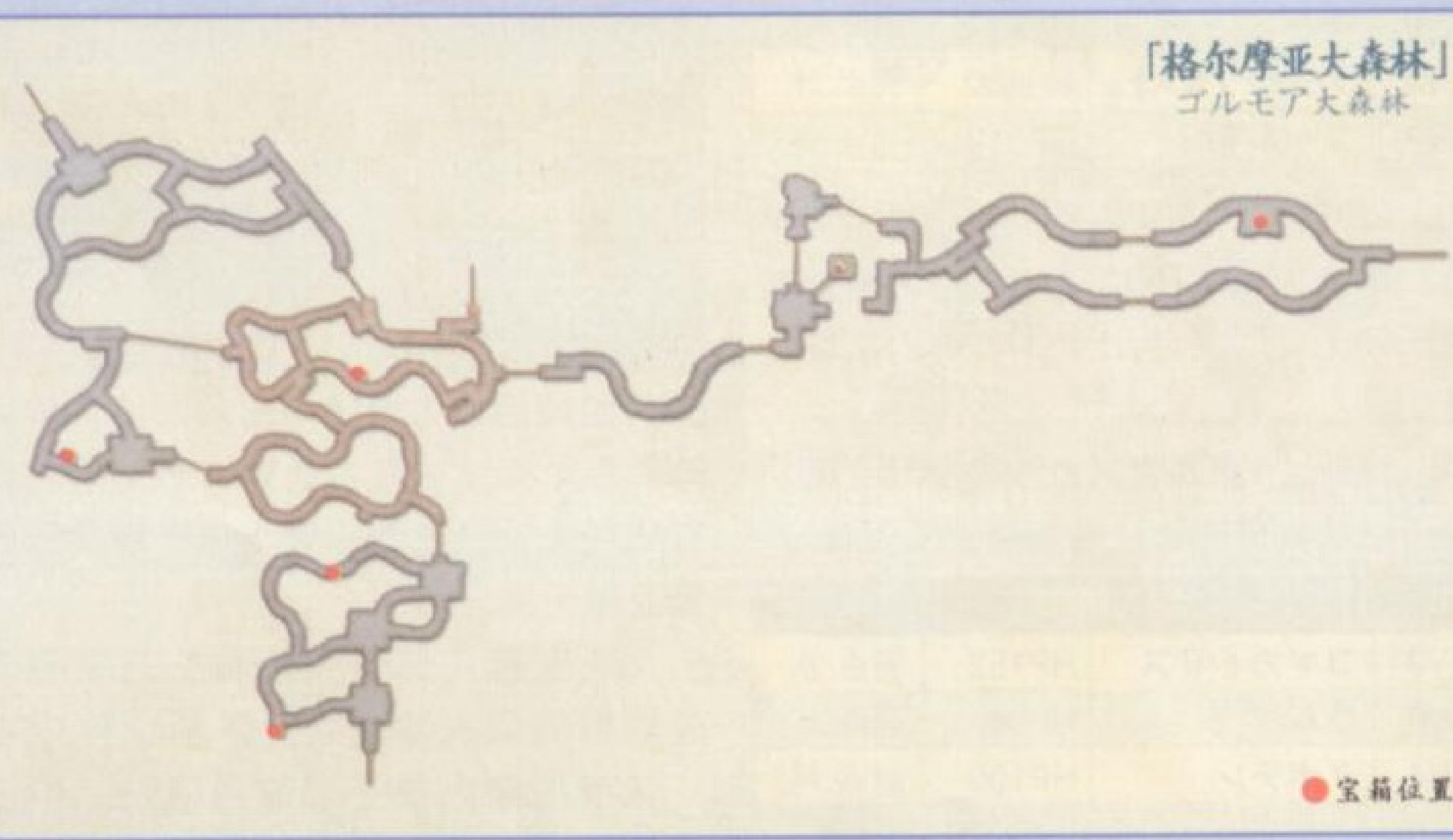
80、从**オズモーネ**平原一路向东，从最东边出口进入**ゴルモア**大森林。
81、在森林中的第一个场景可以得到地图，森林中敌人的异常状态攻击很烦，请多预备些药品。

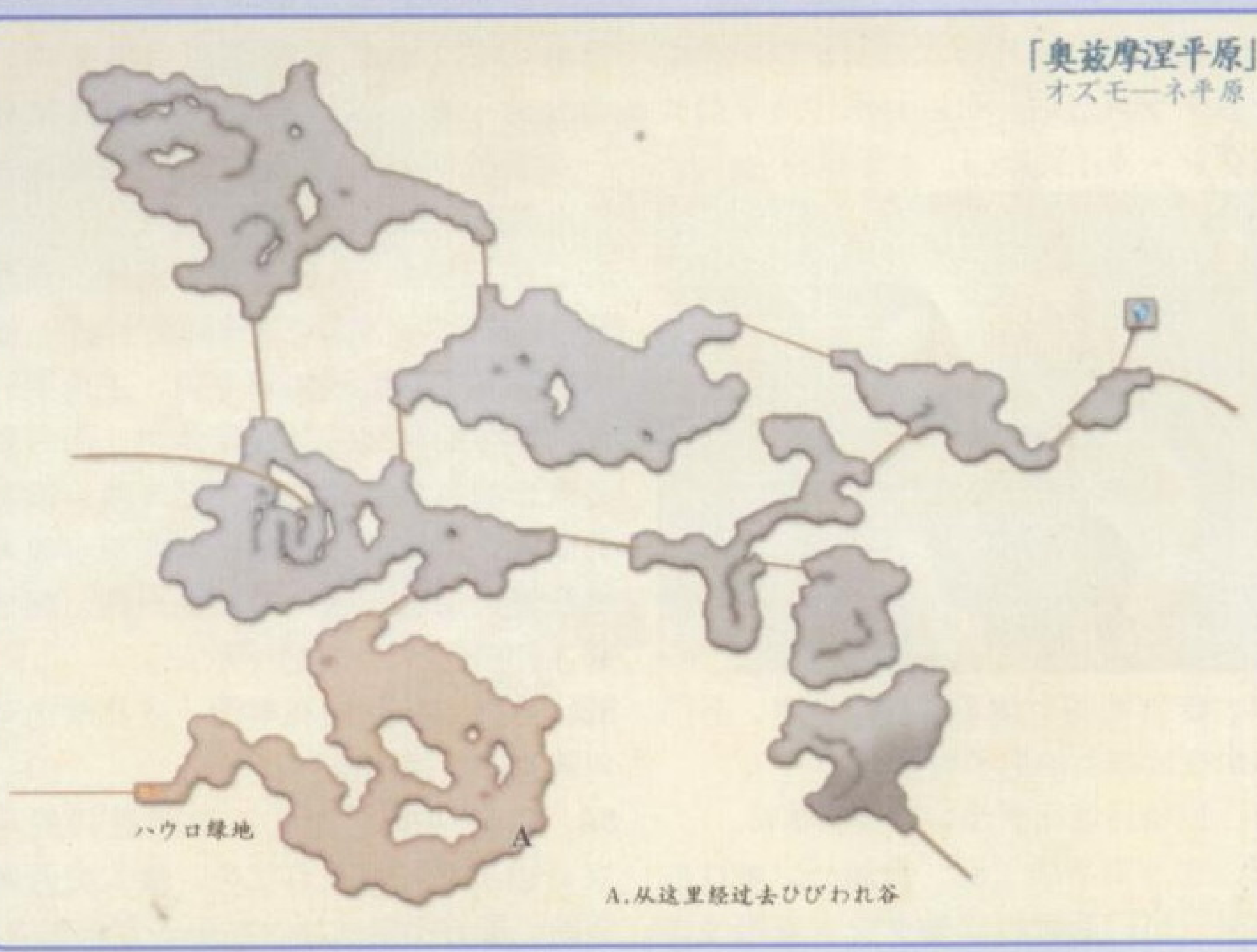
敌人情报			
LV22	ズー	HP1896	弱点:土
LV19	オズモヘア	HP823	弱点:火
LV23	ゲグナル	HP3157	弱点:风
LV21	クロケゲーター	HP2233	弱点:水
LV20	黒チョコボ	HP1411	弱点:水
LV23	ザグナル	HP3157	弱点:圣
LV22	赤チョコボ	HP1443	弱点:风
LV22	ウー	HP1729	弱点:圣
LV20	メズマライズ	HP1528	弱点:风
LV20	ヴァイパー	HP1410	弱点:圣

82、从**フラン**打开的隐藏通路，进入乐土**エルト**の里，在入口商人处可以购得大恢复魔法。









83、走出**エルトの**里返回**オズモーネ**平原，给躺在地上的帝国士兵恢复药后，可以借用他们的陆行鸟。



84、**オズモーネ**平原中的**ハウロ**绿地上有一片绿色草丛，周围还有很多陆行鸟的脚印，由此进入步行不能达到的场所。

85、进入**ヘネ**魔石矿看到遍地的尸体，调查路边柱子上的机关开门，在打开机关后会出现大量怪物，建议逃走为上。机关红蓝两色对应不同的两种门，要利用各处的机关开门。北通用口开门；坑口分歧点A调查机关进入第一期坑道得到地图；返回坑口分歧点A调查机关；去坑口分歧点B调查机关开门，进入作业准备坑。

敌人情报			
LV22	シーカーバット	HP1094	弱点:土
LV25	ナイトメア	HP1688	弱点:圣
LV25	サンダーバグ	HP2300	弱点:冰
LV26	ロックイーター	HP4073	弱点:风

86、BOSS战：**テイアマット**，HP很高，而且攻击力也不低，好在它使用的都是物理功击，又有**ラーサー**为我方不断回复。要尽量绕到它身后去打，不要面对它攻击力较高的头部。削减**テイアマット**一定的HP后它会使用让我方无法移动的状态魔法，要注意回复。

「米利阿姆遗迹」
ミリアム遺迹

具眼の守护
离别の步廊

A.晓光の台座
B.晓光の台座
C.裁きの大剑
D.ミリアム遗迹地图

宝箱位置

87、返回**エルトの**里后别忘了再跟商人对话，可以购买到新的魔法。

88、森林中的结界已经解除，向右侧前进，穿过**パラミナ**大峡谷，到达神都**ブルオミシェイス**。

89、BOSS战：**エルダードラゴン**，基本的打法和之前的**テイアマット**差不多，只是**エルダードラゴン**使用状态魔法的频率很高，HP减半后还会使用全体状态魔法，最好多准备一些"万能药"。

90、完成剧情后返回**パラミナ**大峡谷，可在神都出口处雇得陆行鸟。

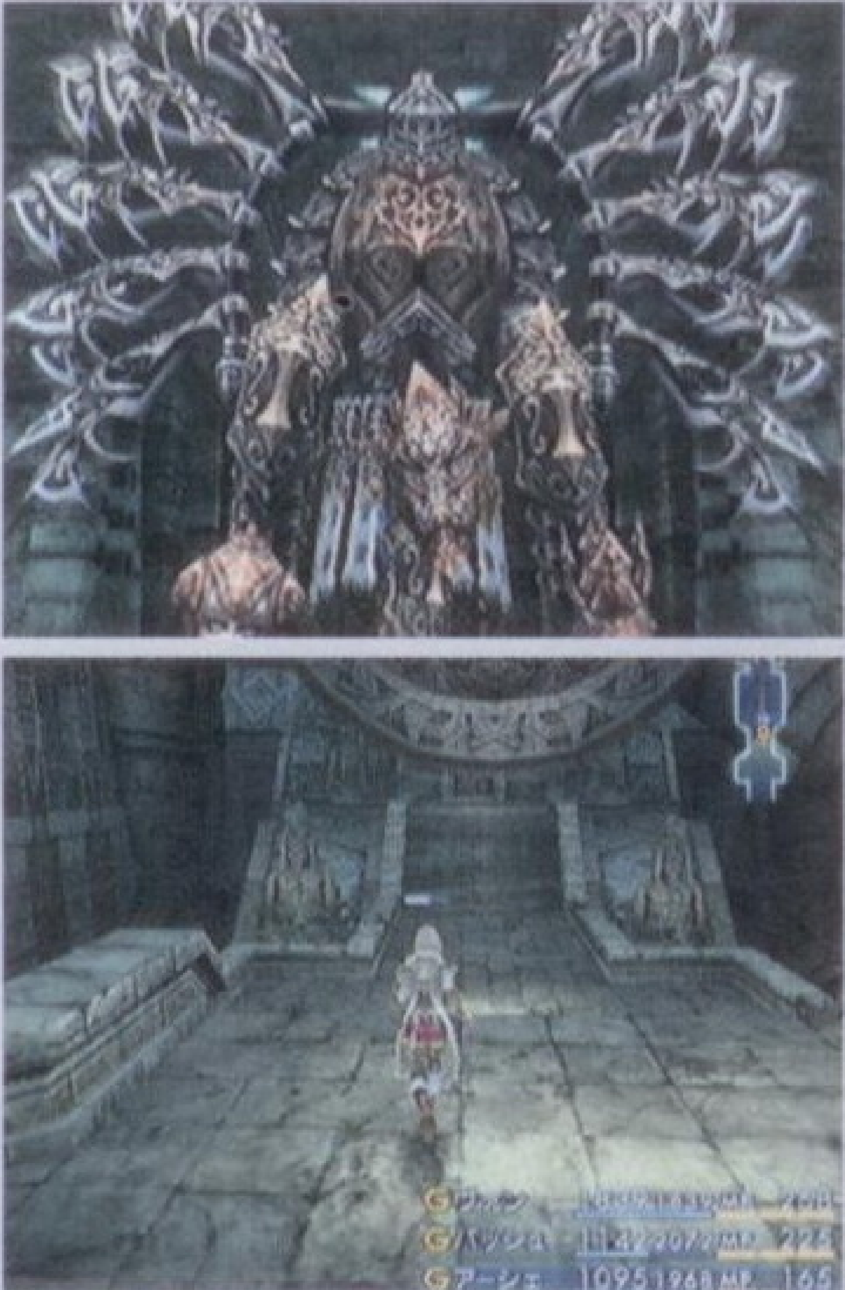


91、**パラミナ**大峡谷：冻**りつく**步**み**向下；冻结**するせせらぎ**左边到风花散**る**小道（这里可以存盘）；继续左进到冰龙的骨；向下从银流**の**果**て**进入遗迹。

敌人情报			
LV24	ホワイトウルフ	HP1498	弱点:雷
LV25	マッドオニオン	HP1496	弱点:土
LV26	スカルニイト	HP1933	弱点:圣
LV24	リザード	HP2342	弱点:水
LV27	イエティ	HP4237	弱点:雷
LV27	スレイヴキャブ	HP2623	弱点:水
LV27	バリトンダイル	HP4448	弱点:土
LV25	冰のエレメント	HP14830	弱点:雷
LV27	ツインタニア	HP4917	弱点:雷
LV26	ガルーダ.エギ	HP2997	弱点:暗

92、具眼**の**守护场景内调查晓光台座一次出现三个僵尸，要给队长装备上晓之断片才能解除机关。

93、破幻**の**步廊中还要装备晓之断片调查台座，打开隐藏通路；默示**の**回廊中破坏绿色结晶出现存盘点；剑王**の**守护中调查裁**き**の大剑开门，利用转移装置返回具眼**の**守护；在具眼**の**守护中走两侧刚才不能打开的门进入远谋**の**回廊；远谋的回廊里除了敌人还有一些陷阱，有些还是致命的陷阱，要从最上方道路前进；条理**の**回廊中遍地僵尸，千万不能冒险急进；经过离别**の**回廊到达钢铁



「黑涅魔石矿」
ヘネ魔石矿

宝箱位置

「帕拉米纳大峡谷」
パラミナ大峡谷

「雷斯沃尔王墓」
レイスウォール王墓

宝箱位置

の守护。三个场景中的烈士像都要调整方向，都要面向中间。

94、BOSS战：**ヴィヌスカラ**。**ヴィヌスカラ**的攻击基本上还是以物理攻击为主，只是**ヴィヌスカラ**处于浮空状态，最好有同伴能使用弓箭。另外土属性的魔法攻击可以对**ヴィヌスカラ**造成不小伤害。

95、返回具眼守护，传送到剑王守护开门。

96、BOSS战：**マティウス**，一上来它会召出五个“冰**のアーゼ**”，冰**のアーゼ**会不断使用冰系魔法，最好事先准备对冰系有抗性的防具把五个冰**のアーゼ**先消灭掉，也可以由一名同伴装备“晓**の**破片”后消灭冰**のアーゼ**。接下来只剩下**マティウス**一时就好打多了，**マティウス**一除了HP减半后会使用全体冰魔法外基本上都是物理攻击，只要注意回复即可。

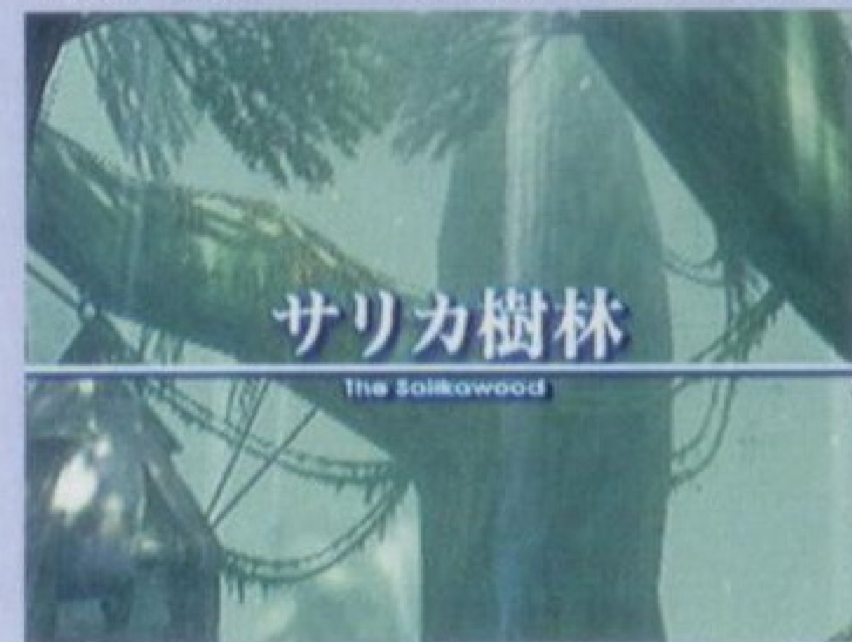
敌人情报			
LV27	レッドマウス	HP1738	弱点:土
LV27	ゾンビ	HP2254	弱点:圣
LV28	ミリアムガード	HP6827	弱点:风
LV30	ドラゴンエイビス	HP5819	弱点:冰
LV29	ミリアムフェイス	HP5540	弱点:风
LV29	ヒルギガース	HP2844	弱点:风
LV30	ダークメア	HP4680	弱点:圣
LV29	バルーン	HP1936	弱点:水
LV26	フェイス	HP3026	弱点:风
LV28	ゾンビファイター	HP1938	弱点:圣

97、返回神都。

98、BOSS战：**ジャッジ.ベルガ**，同样这一仗上来也要尽快消灭**ベルガ**身边的三个手下，而且要赶在BOSS走来前尽快消灭这三个杂兵。**ベルガ**会使用一些状态魔法和威力不大的小魔法，上去围攻他就可轻松取胜。

99、传送到**ナルビナ**城寨，可顺便购物。

100、**モスフォーラ**山地：水音**の**传**わる**



处买到地图。南**の**山**すそ**向上走；顶**き**
をのぞむ山道走左上；水音**の**传**わる**左上到岩板**のそびえる**路；岩板**のそびえる**路走右上；北**の**山**すそ**走上方道路；经过**やませおろす**桥到达。

101、**サリカ**树林：树林的狭间得到任务；巨木**に**围**まれた**路2只、时**を**刻**む**路存盘点边上小屋内3只、朽**ちた**木木**の**庭小屋内4只。

敌人情报			
LV27	レッドマウス	HP1738	弱点:土
LV27	ゾンビ	HP2254	弱点:圣
LV28	ミリアムガード	HP6827	弱点:风
LV30	ドラゴンエイビス	HP5819	弱点:冰

102、打开大门后与**おやかたモーグリ**对话得到物品。

103、**フォーン**海岸，试玩版中曾经出现的场景，一直向东前进，到达**ハンターズ・キャンプ**后剧情，可以在这里存盘和购物。

104、**ハンターズ・キャンプ**正上方到**カイマの**丘；一直向东北路过**リマタラの**丘和**ラバ**の小路，最后到达**シイッタ**草原。

敌人情报			
LV34	ミルバリオ	HP3131	弱点:土
LV34	マンドラゴラ	HP2739	弱点:火
LV37	ピロリスク	HP6330	弱点:冰
LV36	シュメルケ	HP5002	弱点:雷
LV36	バドウ	HP4500	弱点:土
LV37	アルケオダイノス	HP12251	弱点:冰

105、**シイッタ**草原：一直向东，经过古**き**想**い**眠**る**地；天**に**续**いていた**道；决



断の途；全**て**を见通**す**地；之后向北从三界交**わる**草原一直向北进入**ソ－ヘン**地下宫殿。在决断与少年对话可以得到钥匙并接受讨伐任务。

敌人情报			
LV37	クアール	HP4264	弱点:冰
LV37	ワイバーンリード	HP7587	弱点:水
LV36	サーペント	HP5302	弱点:土
LV36	リザード	HP5301	弱点:水
LV38	ワイルドダイル	HP9393	弱点:土
LV36	グレートキング	HP4775	弱点:圣

106、BOSS战：五个小东西，它们会逃命，要紧紧跟住才能消灭。这五个小东西的实力很强，所使用的状态魔法也很厉害。特别是当他们聚在一起时千万不要贸然过去，最好先用必杀技或召唤兽消灭一两个。当他们一起攻过来时最好也不要与他们交战，不断绕着屋子跑，直到发现他们分开有落单的后再上前攻击。只要有耐心就可很容易获胜。

107、一直沿路向上前进，在修道者**が**息**をつく**场所，北部有一个蓝色**クリスタルバク**，要打死后才会出现真正的记忆水晶。

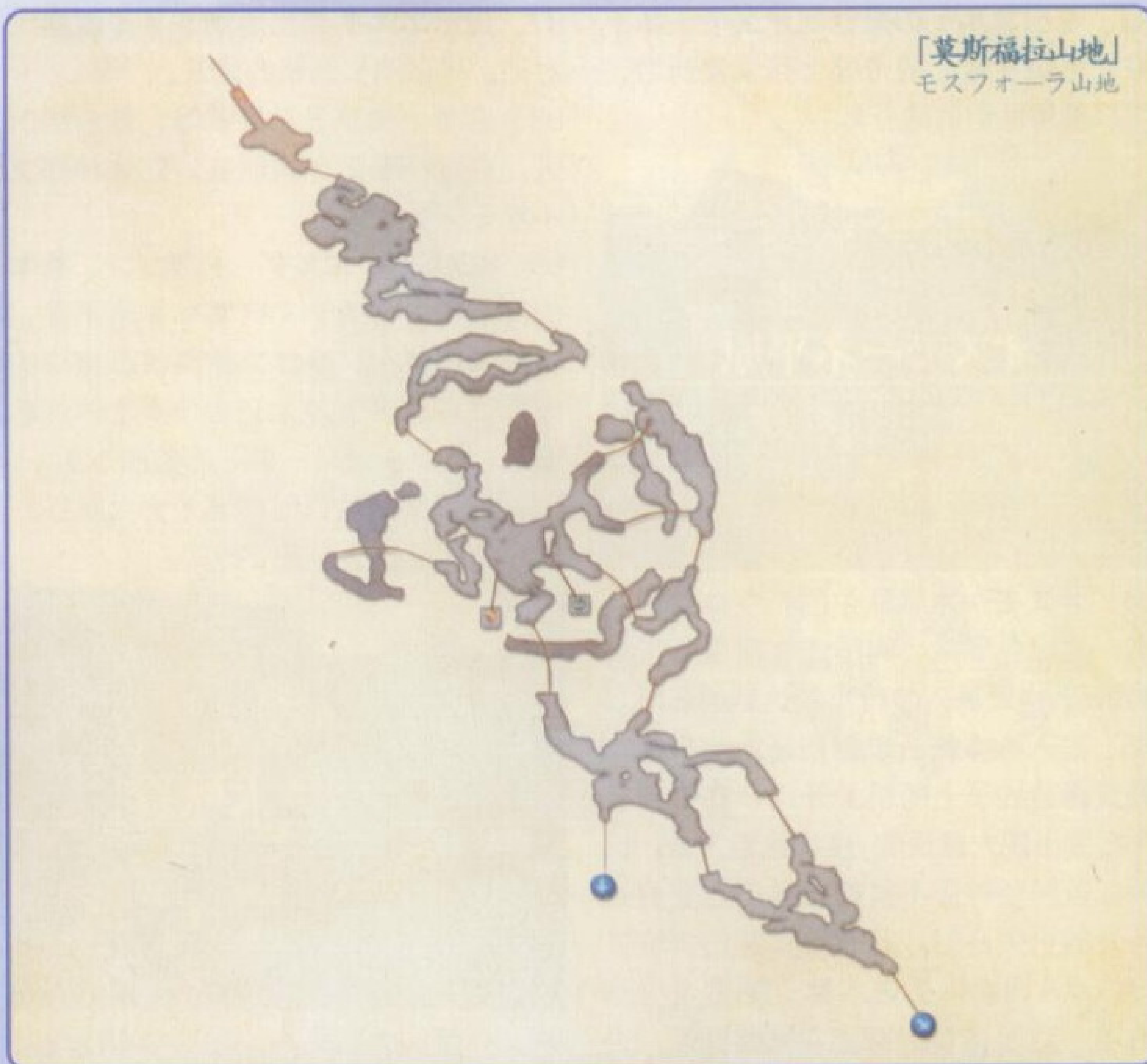
敌人情报			
LV38	ゾンビナイト	HP4053	弱点:圣
LV37	シュメルケ	HP5239	弱点:雷
LV38	インプ	HP4550	弱点:冰
LV39	ゴーキマイラ	HP4386	弱点:水
LV37	ストライカ	HP5129	弱点:风
LV37	フォカロル	HP4687	弱点:冰

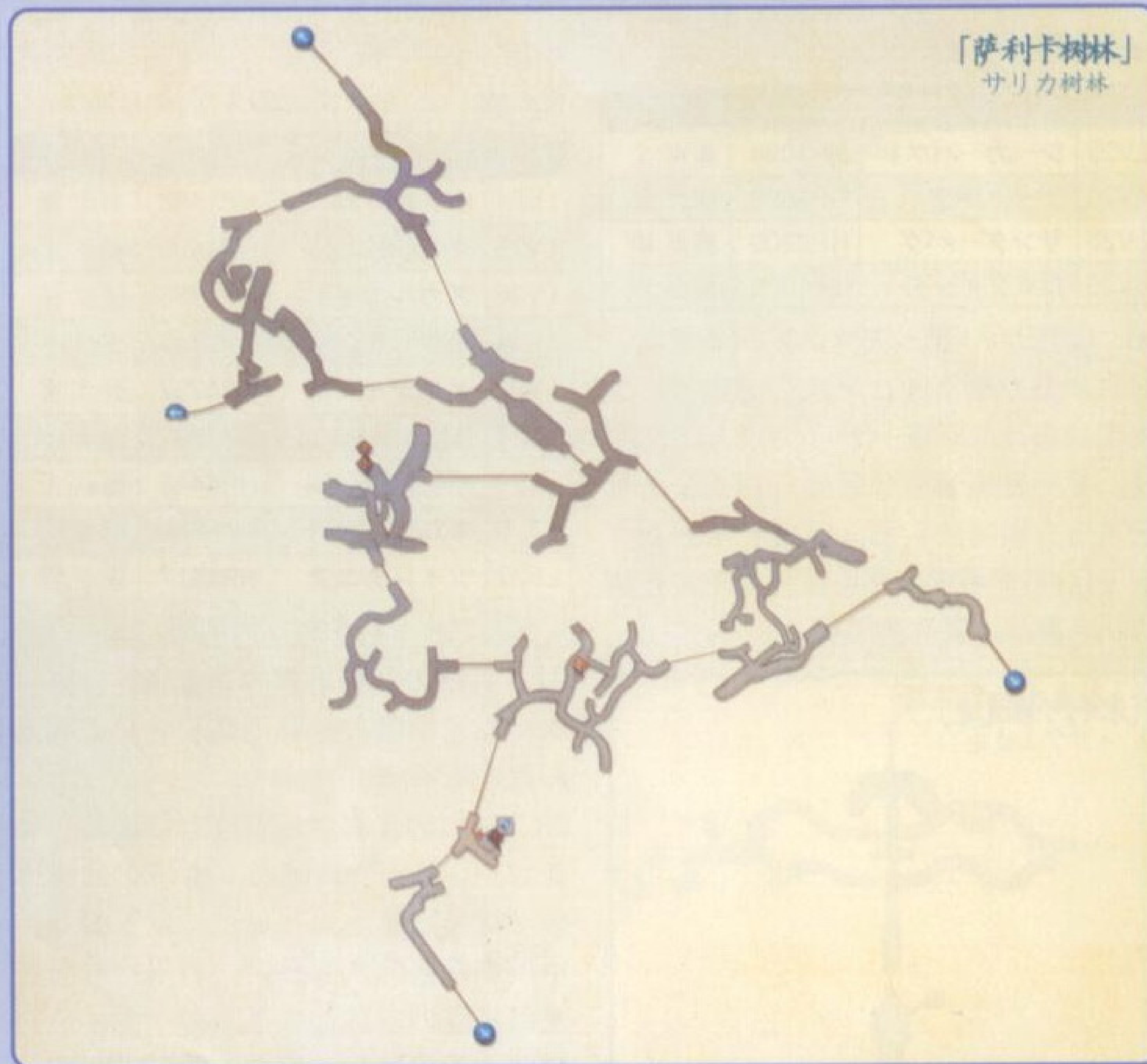
108、BOSS战：**アーリマン**，实力一般，瞬间移动时无敌，计算好出手的时间。

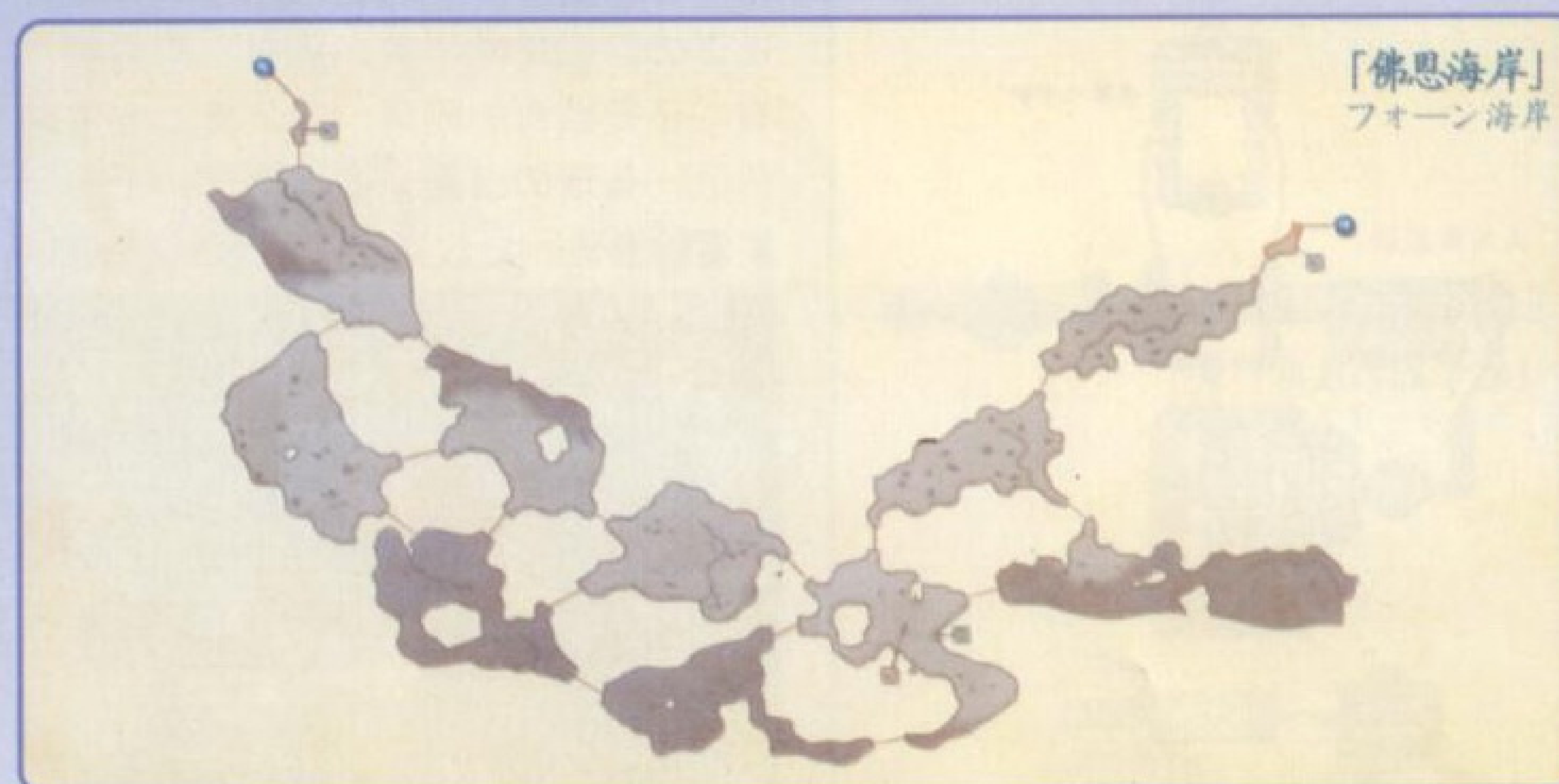
109、继续向上前进，在选**ばれし**者**の**部屋调查机关，到达**アルケイディス**旧市街。

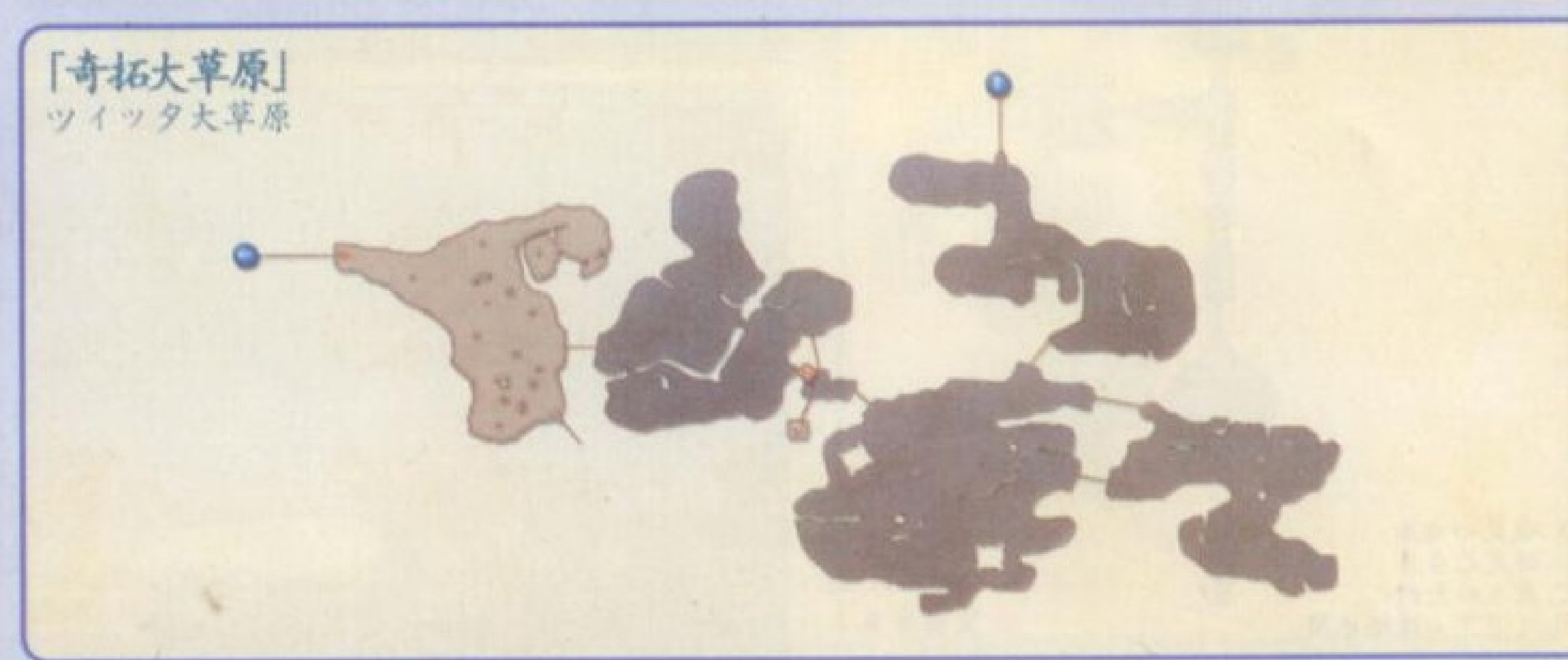
110、跟情报屋**ジュール**对话之后，找村















里的人对话搜集到黄色字情报后，再找**ジュール**对话，村里发生骚乱趁士兵过来维持秩序时进入。

111、在**ニルバス**区乘巴士前进，但目前没有资格，必须挣到足够的**ホワイトリーフ**才能乘坐。方法是在该区内找人对话得到情报，再将情报传递给需要的人，出区无效。这是一份苦差事，简直就是在累傻小子，没别的办法只能不断与人对话。

112、在这里转转，但不能继续前进，与看门士兵对话后返回，剧情后乘坐巴士去例**の**场所。

113、先坐电梯上67层，进入研究室引发剧情，然后去3号研究室调查机关，乘电梯上68层。

114、沿路交替变换机关颜色，乘另一部电梯到达70层。

敌人情报		
LV36	帝国军剑士	HP3589
LV38	帝国军重兵士	HP4788
LV38	帝国军突击兵	HP4367
LV36	实验用**ラット**	HP3627
LV40	**ジャッジ**	HP5086

115、BOSS战：**ドクター・シド**。先要把**シド**周围的激光炮“**ルーク**”都消灭掉，然后再去围攻**シド**。**シド**主要使用手中的枪进行物理攻击，他的攻击力很高，要注意不停恢复HP，每隔一段时间**シド**还会使用全体攻击的特技。

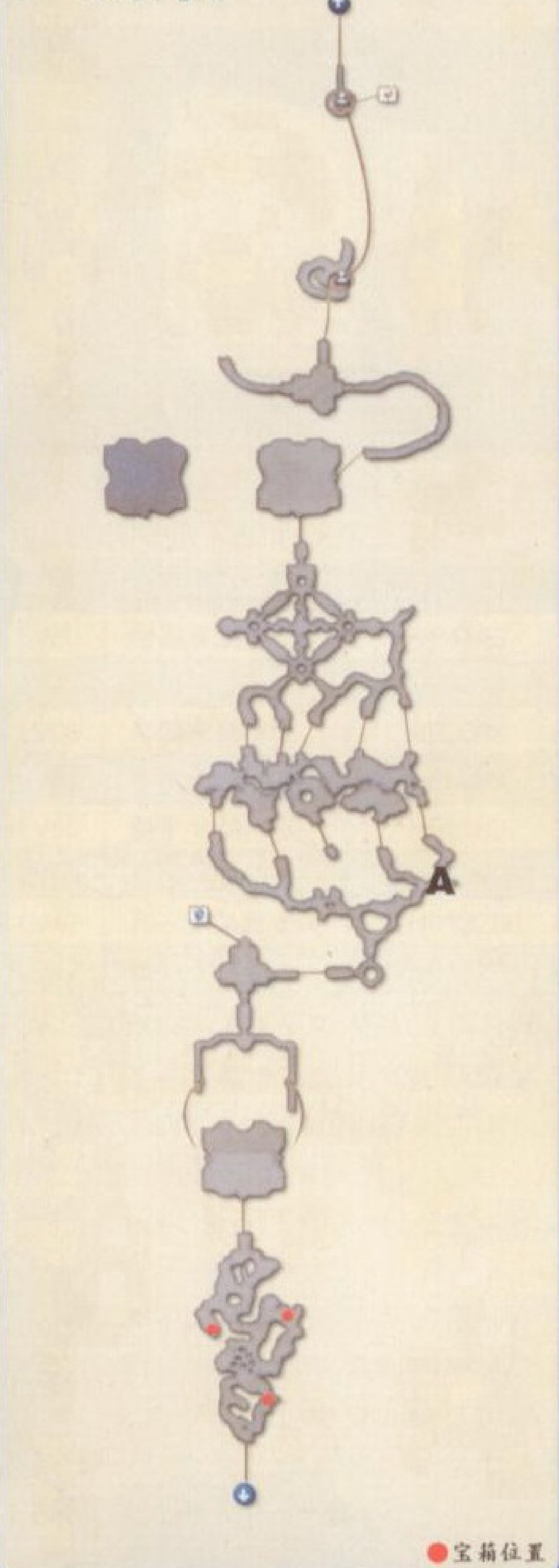
116、在港町**バーフォンハイム**可以购买到野菜和传送石，有条件的话多买几个。

117、可先传送到**エルトの**里，从森林已经解开的封印处向下进入幻妖之森。

118、在古**の**终**わる**处有存盘点，在该场景正下方有隐藏出路。

119、BOSS战：**ラフレシア**会不断下出小怪物“**モルボル**”（HP4902，弱点：





风），并且**ラフレシア**的状态攻击也很强，经常使用让我方无法攻击的“**ドンアク**”和睡眠等状态魔法，可以事先准备抵抗这些状态魔法的饰品。



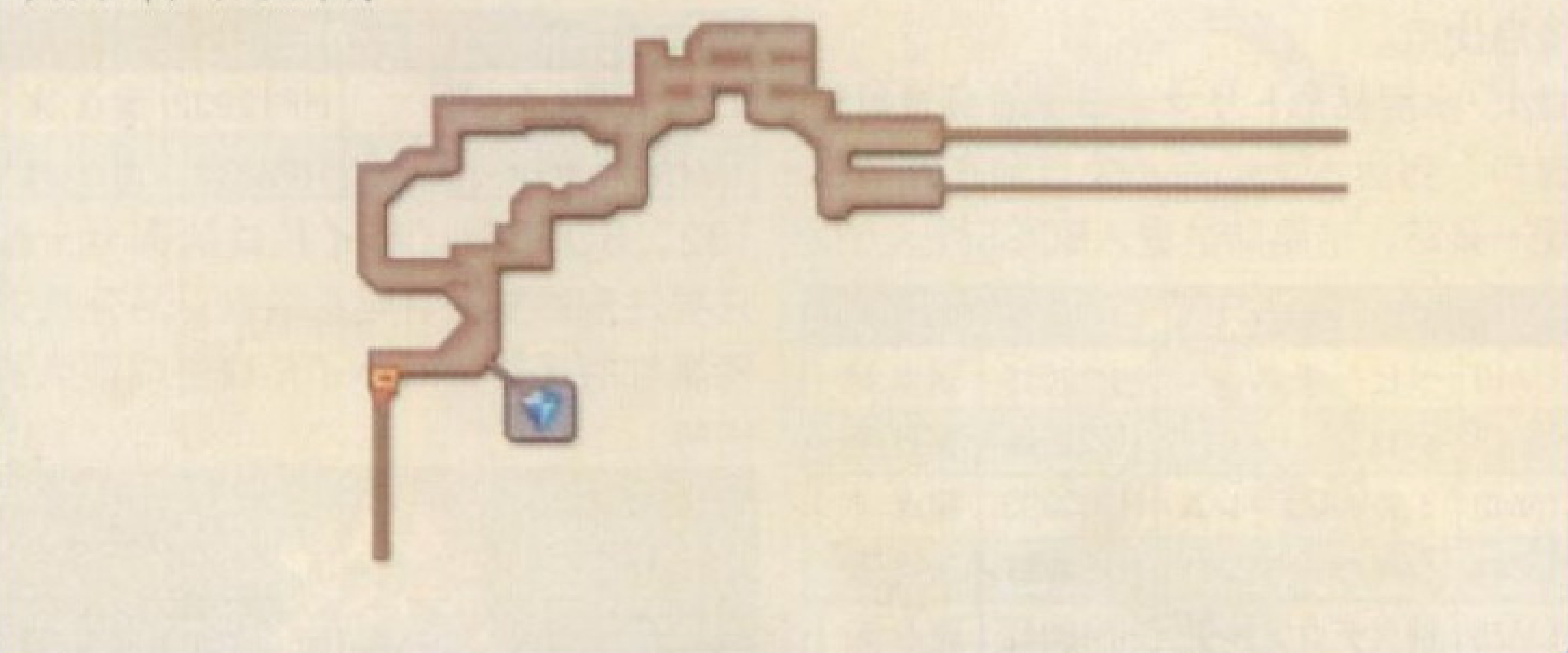
120、英知冰原处有几处地点调查地下的幻妖纹章可以反映出周围的场景，选择彩色的风景方向前进。

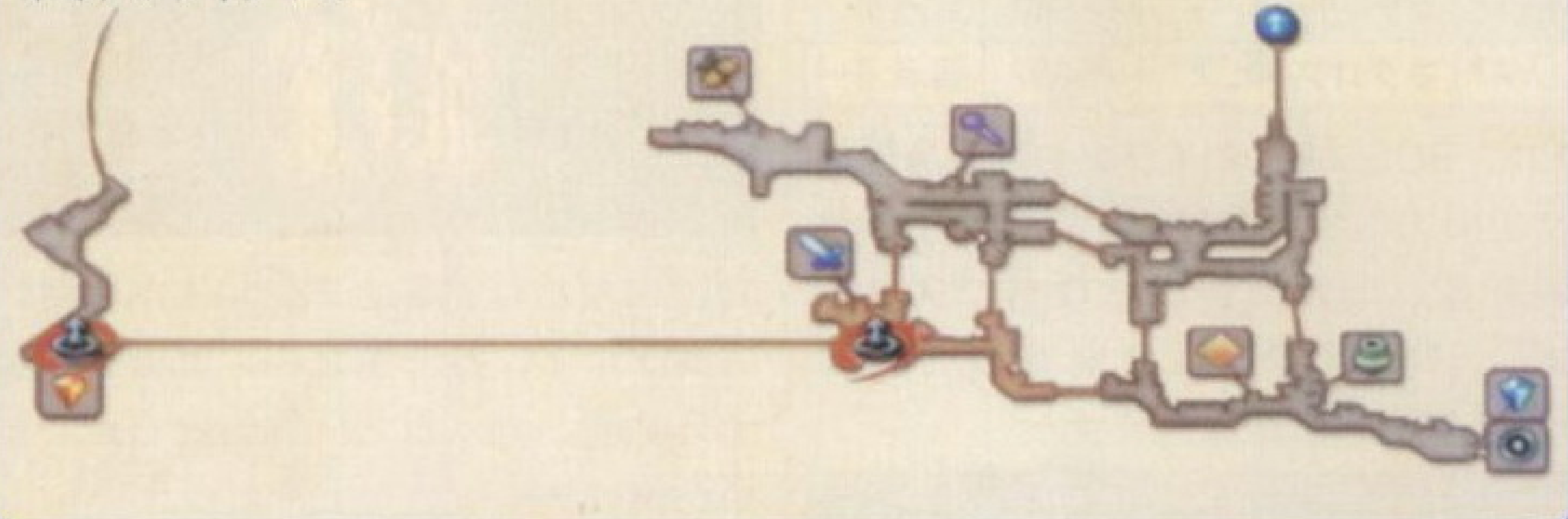
121、在思**の**最果**て**场景中一样这样选择前进方向，遗迹前召唤魔人开门。

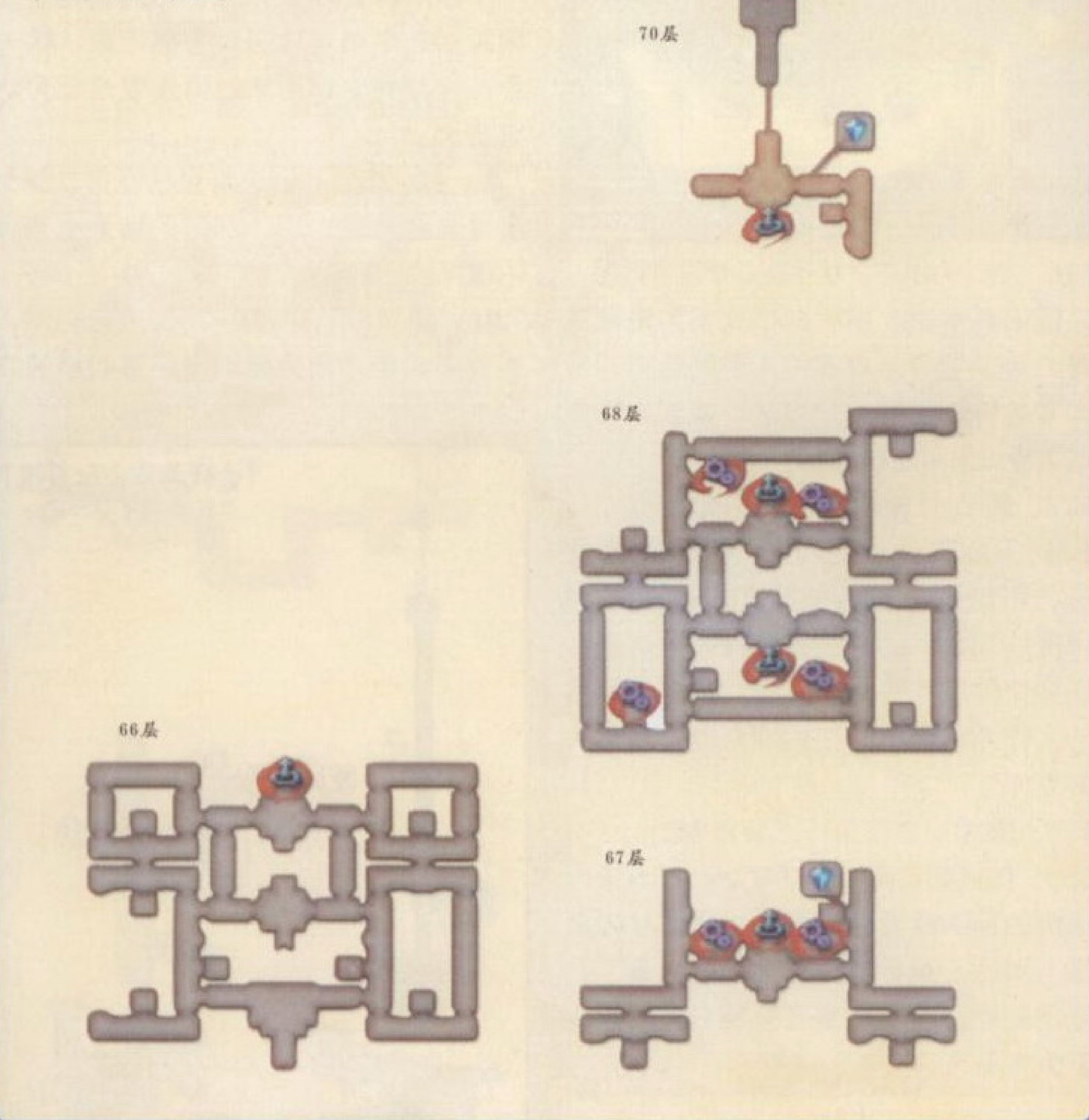
敌人情报			
LV40	**キラートラト**	HP3407	弱点:水
LV43	**ゴーレム**	HP11550	弱点:风
LV38	**タルタロス**	HP3619	弱点:圣
LV39	**ケルベロス**	HP4739	弱点:水
LV41	**ミラーナイト**	HP5522	弱点:土
LV40	**ムー**	HP3167	弱点:水
LV44	**マンティスデビル**	HP7705	弱点:圣
LV43	**バシリスク**	HP5749	弱点:雷
LV43	**ベヒーモス**	HP10446	弱点:冰
LV46	**ギルヴェガノス**	HP13006	弱点:圣

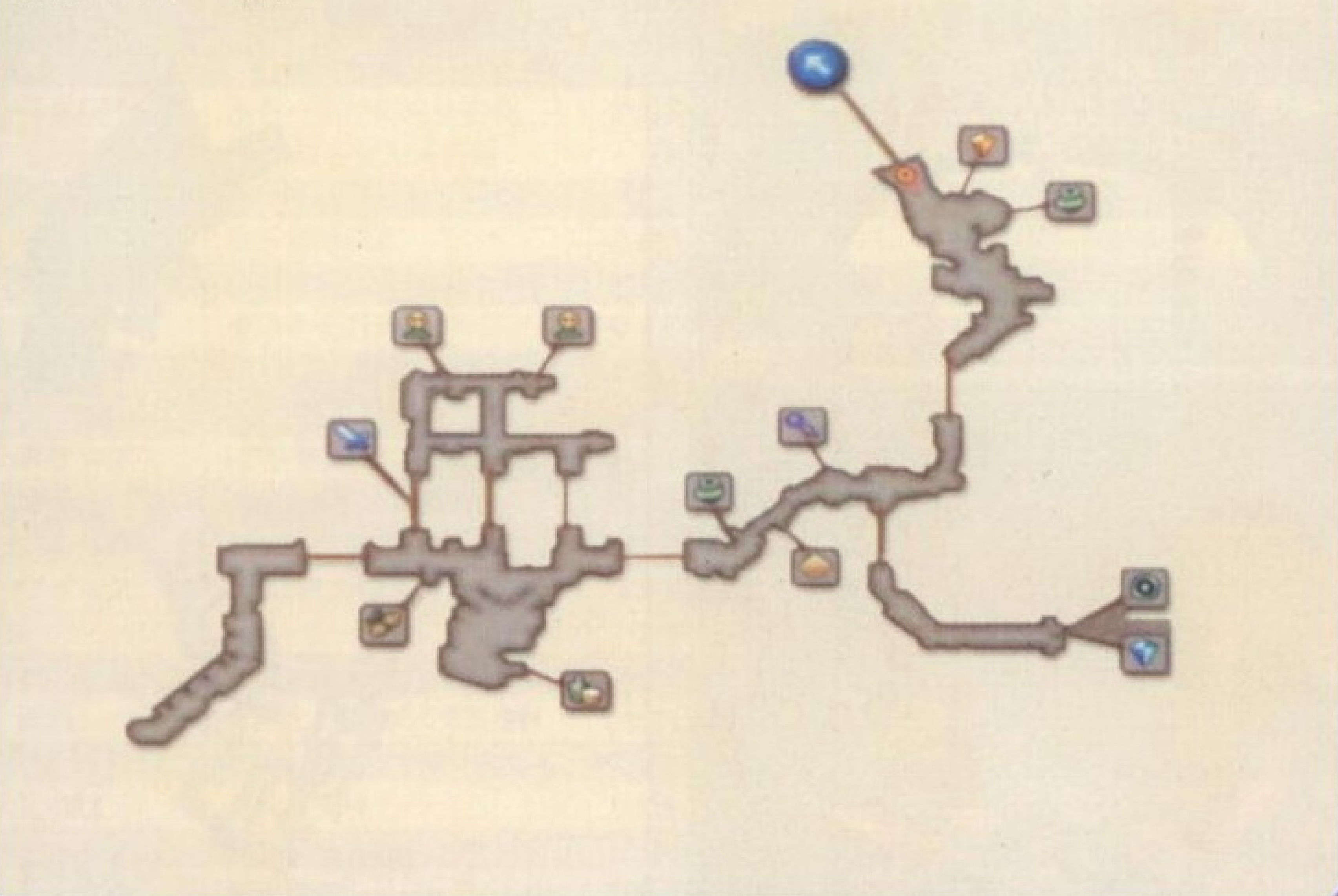
122、进入遗迹后一直使用传送装置前进。

123、BOSS战：**ダイダロス**的物理攻击力极强，还会使用一些威力不小的魔法攻击，当他的HP所剩不多时攻击力会变









的更加强大，而且还经常使出连续攻击，所以建议把必杀技和召唤兽都留在最后使用。

124、水层都市**トリマ－ラ**调查装置解除封印，到达水之门后，会自动在路旁出现一条路，沿路前进进入BOSS战。

敌人情报			
LV45	**ベヒ―チス**	HP12619	弱点:冰
LV43	**バロン**	HP6231	弱点:圣
LV43	**ミスリルゴーレム**	HP17733	弱点:水
LV44	**ヴィヴィアン**	HP7006	弱点:圣
LV25	精灵**デクアルプ**	HP48042	弱点:暗
LV45	**オセ**	HP7059	弱点:圣
LV45	死神	HP9931	弱点:圣
LV46	**マザーグレネード**	HP6544	弱点:水
LV47	**ネクロフォビア**	HP8691	弱点:圣

125、BOSS战：**タイラント**的暗属性魔法的威力很大，最好事先装备相应抗性的装备，而且他的状态攻击“**スリップ**”和“猛毒”也会削减我方大量HP。胜利后出现传送装置。



126、到达**カボニフザイレムサ**没有地图，只能沿路前进，栅栏缺口处便为隐藏通路，可以把传送装置作为引路标志，从大号的传送装置逐渐传送，找到小号传送装置Ⅲ便可走出迷宫。

127、乘坐Ⅰ号传送装置到达风之门。

128、BOSS战：**シュミハザ**，实力很强，不论是物理攻击还是他所使用的各种魔法攻击都会对我方造成很大伤害，还会使用沉默等状态魔法。最好单分出一人作为弓箭手站在后方专门为其他人回复HP。

129、继续前进使用传送装置脱出。

130、传送到港町**バーフォンハイム**去西南侧的码头找看门的海贼（见**はりの**海贼）对话，选择“**レダス邸へ入る**”，顺便购物，然后乘坐飞空艇到达**リドルアナ**大瀑布。





131、到达瀑布后一直向东，到达大灯台，请注意地上的陷阱。

敌人情报			
LV47	**デスクロウ**	HP12922	弱点:冰
LV46	**キャシー**	HP8840	弱点:风

132、BOSS战：**ハイドロ**的实力一般只要注意回复就可轻松取胜，另外装备圣属性的武器会对**ハイドロ**造成很大的伤害。

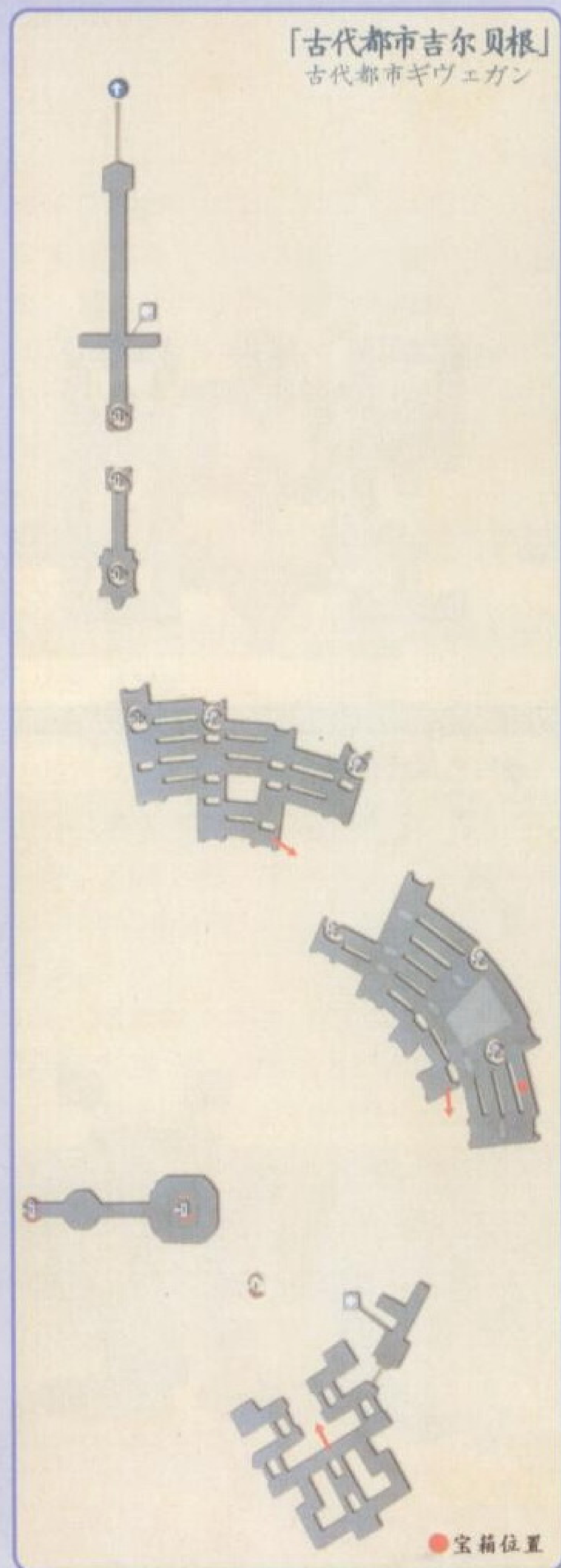


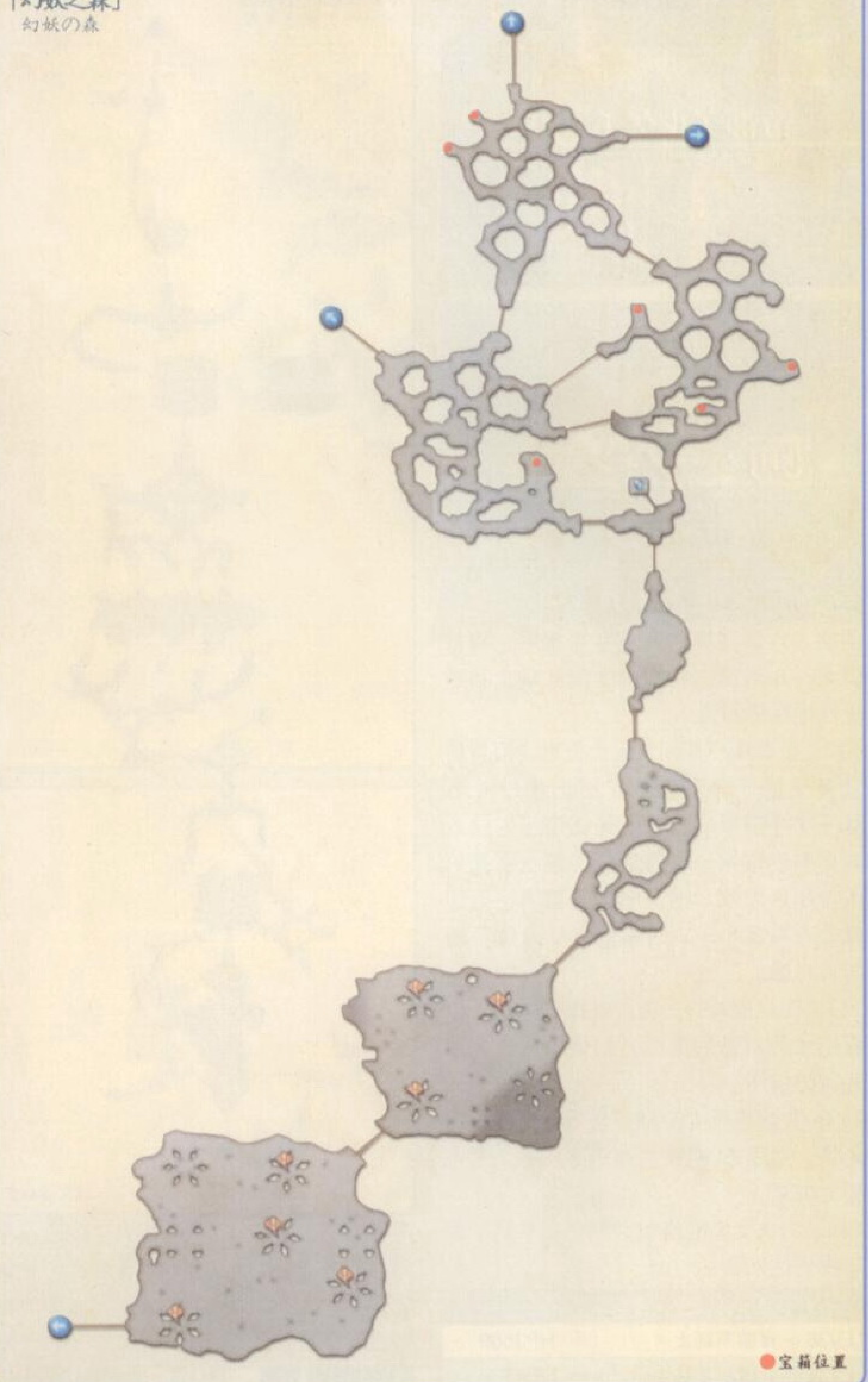
133、1层打怪得黑之珠，用来解除封印（共三个），打开黑之门，此处有下层全开地图。进入黑之门躲着巨石走，直至剧情。

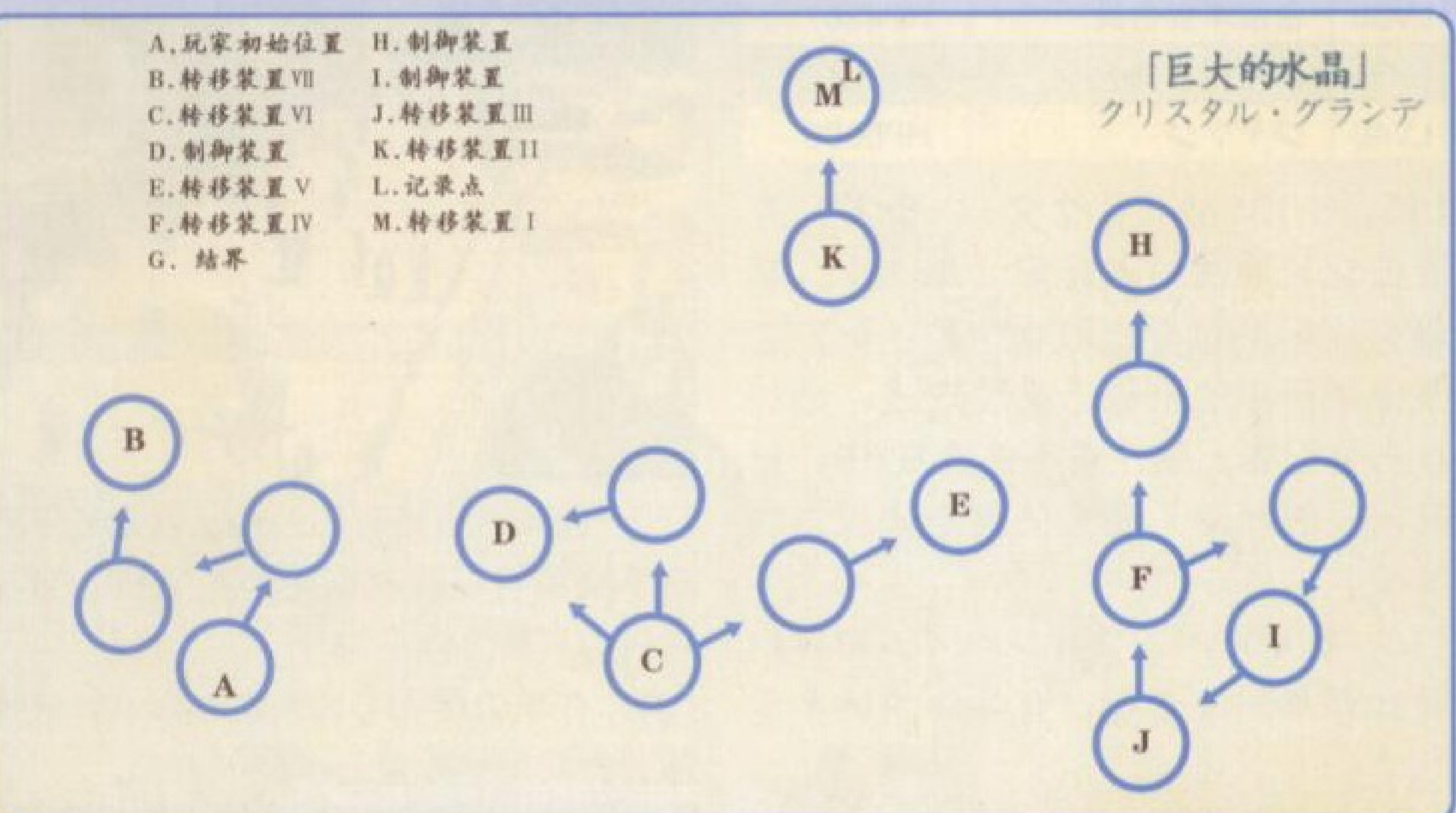
134、BOSS战：**パンデモニウム**主要使用的都是物理攻击，当它的HP降到一半以下时会缩回壳里，此时无论是物理攻击还是魔法攻击对它都无效，等一会儿它从壳中钻出来时再去攻击就可将它击倒。

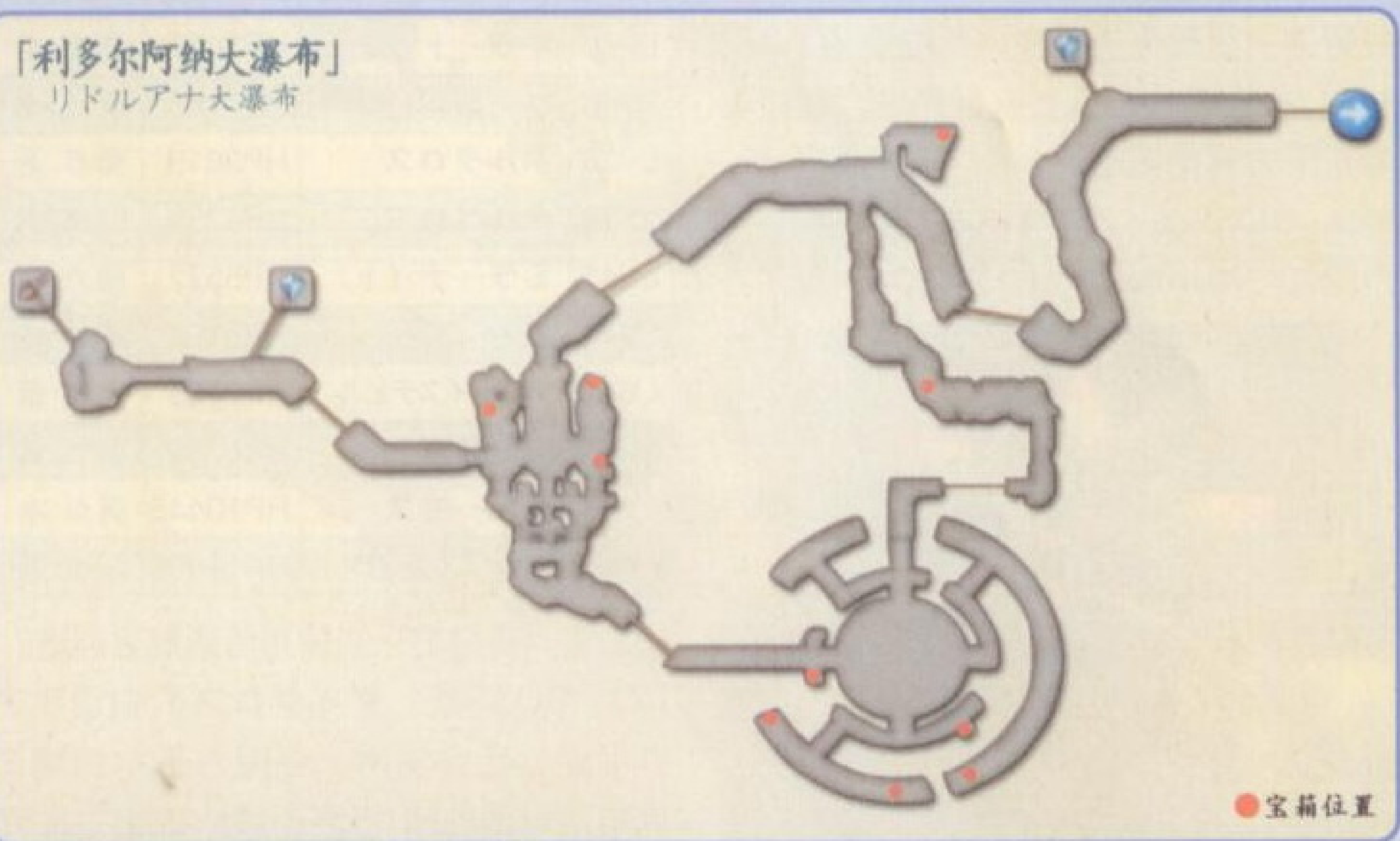
135、10-25层，消灭灯台状怪物**コジャ**出现隐藏通路，23、24层的墙壁有些可以破坏。

136、27-48层，与10-25层方法相同，但要多走走，因为要刷出足够数量的**コジャ**。









敌人情报			
LV46	キマイラブレイン	HP10112	弱点:圣
LV46	スプラッシュ	HP12340	弱点:火
LV47	プレゼンター	HP10301	弱点:圣
LV46	エジヤ	HP15358	弱点:圣
LV45	精灵ウンディーヌ	HP48042	弱点:火
LV50	アイロネート	HP18684	弱点:雷
LV46	デイダラ	HP15358	弱点:圣

137、BOSS战：**シャーリート**，实力很弱的一个BOSS，只要注意回复就可轻松获胜。胜利后可传送到中层。

138、在60层解除祭坛封印开门，建议选择具封の祭坛。62层左上角房间内有地图，出口在右下。63层出口在左上。64层出口在左下。66层调查祭坛取回被封印的能力，然后乘天动器去67层。67层可存盘到达上层。

敌人情报			
LV47	クルセイダー	HP10592	弱点:圣
LV48	アバドン	HP13559	弱点:圣
LV49	ブーネ	HP13659	弱点:水
LV49	アバンダ	HP22771	弱点:土

139、BOSS战：**フエンリル**，基本上完全使用物理攻击的一个BOSS。



140、80层到81层选择黑色纹章；81层到82层绿色纹章；82层到85层红色纹章；85层到87层黄之纹章；87层打破愚者之壁传送到88层；88层乘坐天动器到90层。

敌人情报			
LV50	ピュロボロス	HP19691	弱点:圣
LV50	デッドリーボーン	HP11302	弱点:圣
LV49	ウォーロック	HP7778	弱点:圣
LV51	スラストエイビス	HP23921	弱点:雷

141、BOSS战：**ハシュマリム**的实力极强，主要使用物理攻击，当他的HP减半后会使用全体土属性攻击的大魔法，此魔法还会附带我方全体“**スロウ**”（时间槽增长缓慢）的效果。另外也要注意**ハシュマリム**的状态魔法“**ウイルス**”（HP上限降为1）。



142、90层转圈儿，到98层存盘传送。

143、连续BOSS战：**ガブラス**只是一个人出来和众人单挑，所以他根本架不住众人的围攻，很轻松就可以战胜他。

ドクター・シド、**ファムフリート**，刚开始时只有西德一个人，当把他的HP消减到一半后西德就会召唤出**ファムフリート**。此后要先集中火力消灭**ファムフリート**后才能对西德造成伤害。

144、乘飞空艇向空中要塞前进。



145、空中要塞中虽然没有大地图，但利用小地图便很轻松地找到出路。

敌人情报		
LV50	帝国军剑士	HP4149
LV47	帝国军ガンナー	HP4219
LV50	帝国军操兽士	HP3698
LV47	军用犬	HP6987
LV50	ジャッジ	HP5193
LV50	帝国军突击兵	HP4699
LV47	ルークスピナー	HP13286
LV47	ルークメット	HP12286

146、BOSS战：**ガブラス**，实力没有提升，只是HP被消减到一半后他会自我恢复一次。照着上次的办法就可以轻松打倒他。

147、乘坐升降机继续前进。

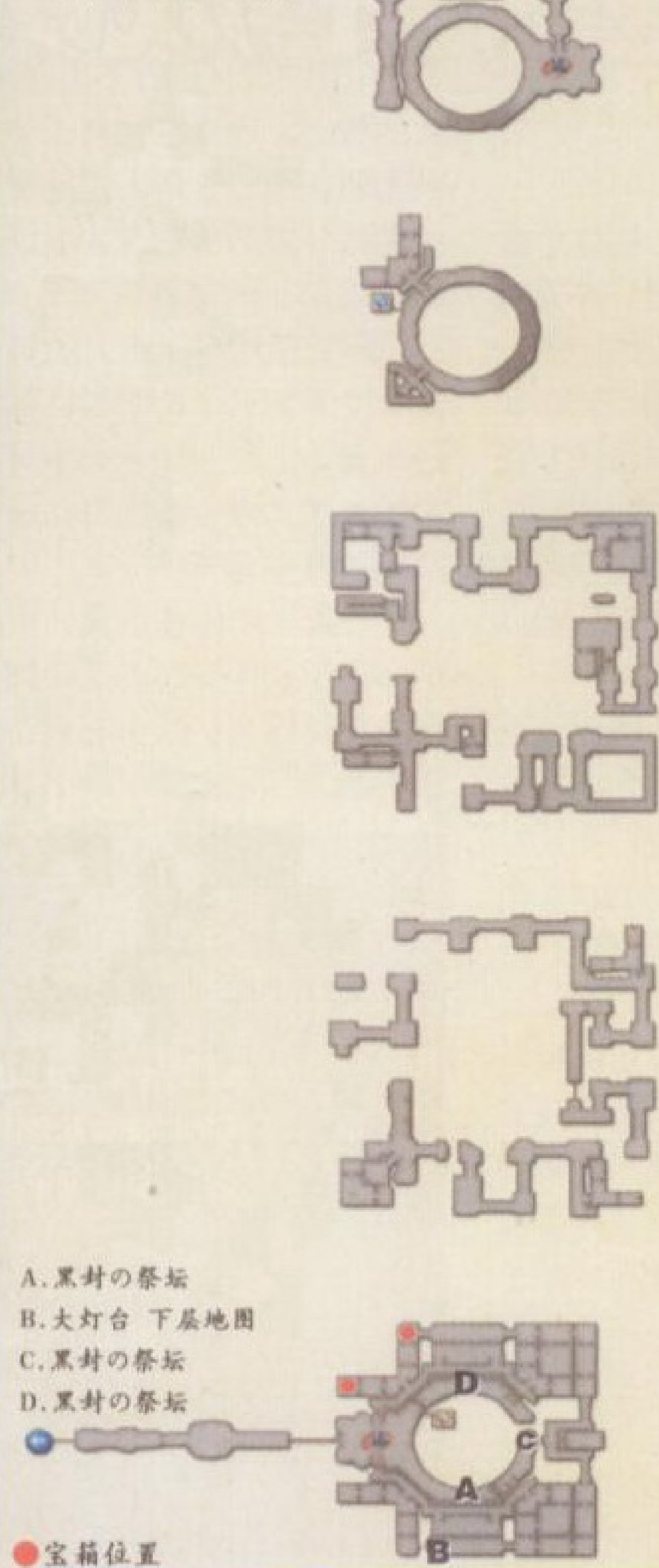
148、最终BOSS战：**ヴェイン/ヴェイン=ノウス/不减なるもの**

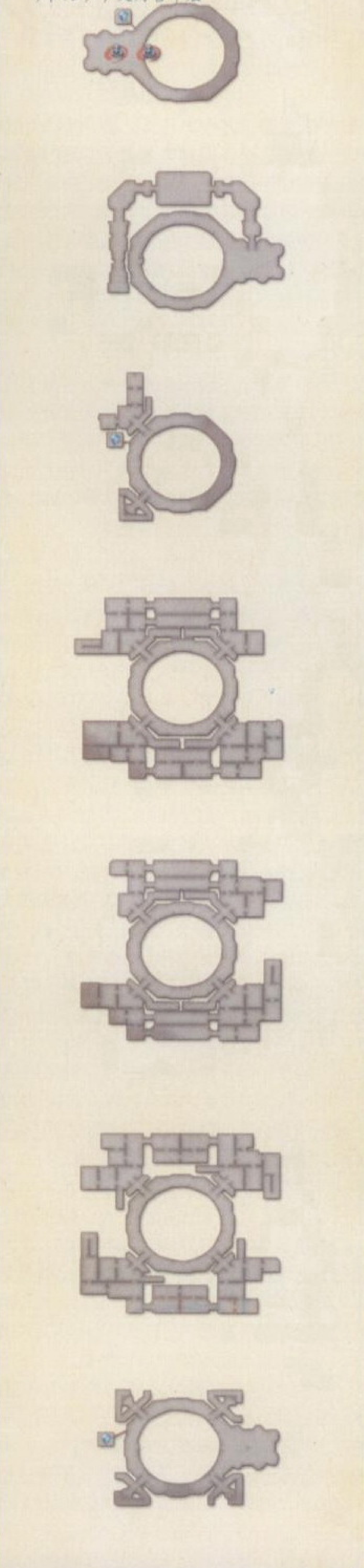
ヴェイン的第一形态实力很弱，只需要注意他的HP所剩无几时的全体攻击特技。之后**ヴェイン**会变为第二形态**ヴェイン=ノウス**。**ヴェイン=ノウス**周围环绕着五把魔剑（**セフィラ**），**セフィラ**的速度很快，很难打到它。所以还是集中火力攻击**ヴェイン=ノウス**，**ヴェイン=ノウス**会使用一些全体攻击的特技，要注意回复。

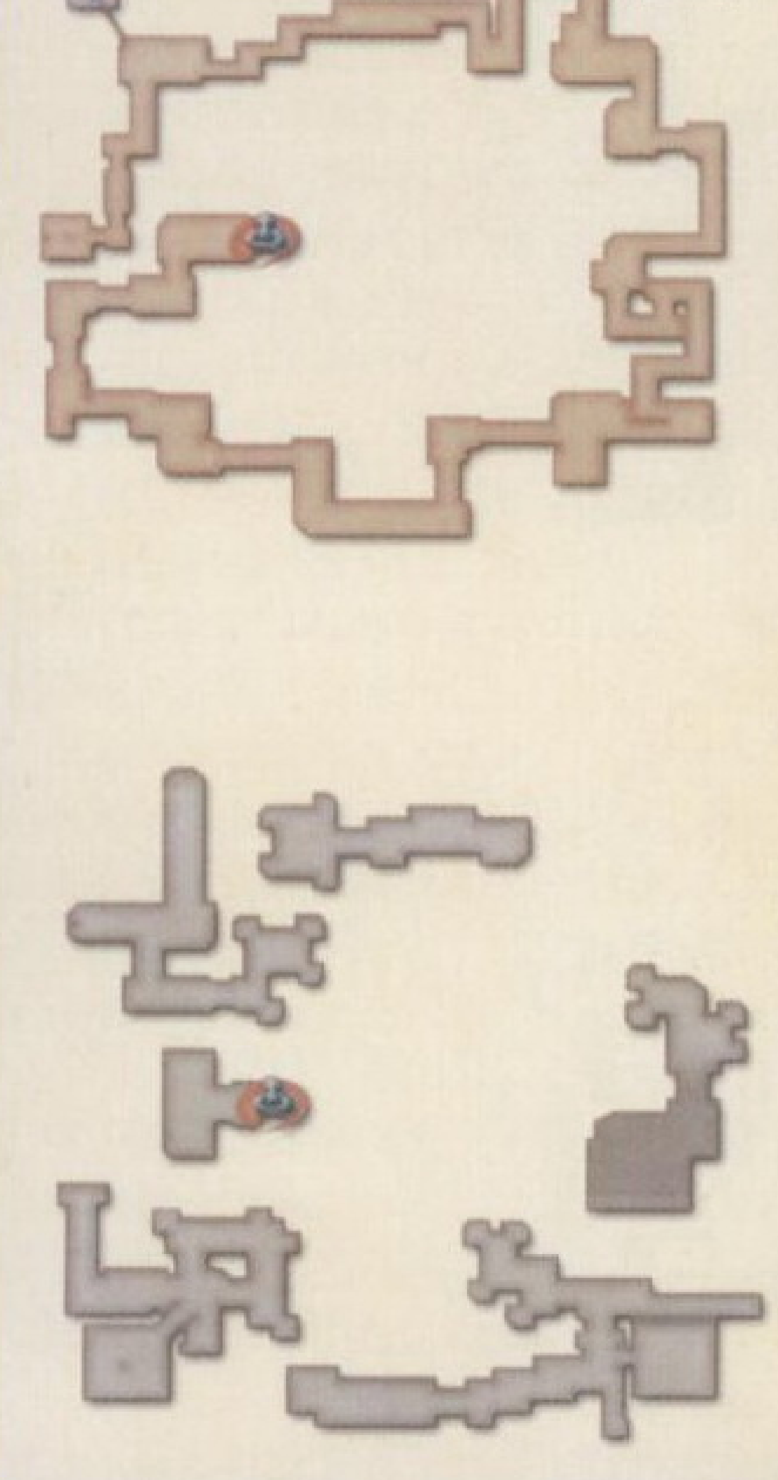


ヴェイン变为最终形态**不减なるもの**后实力大增，会不断使用各种属性的大威力魔法。当他的HP降到一半时会进入无敌状态，此时物理攻击和魔法攻击对他都无效。等待一段时间当他的防御屏壁消失后就可以再去攻击他了。此时**不减なるもの**会不断使用威力强大的全体攻击特技，注意左上角的提示信息，当发现他吟唱魔法时就要立刻开始回复HP。另外**不减なるもの**的HP是看不到的，而且他的HP很高，要做好持久战的准备。









异常状态解除方法			
名称	效果	可恢复的道具	可恢复的魔法
石化/石化中	角色一定时间后被石化/角色被石化无法行动	金の针/万能药（万能药の知识2）	ストナ
死の宣告	倒计时结束后角色死亡	万能药（万能药の知识3）	—
くらやみ	进入黑暗状态	目药/万能药	ブラナ
猛毒	中毒并且HP徐徐减少	毒消し/万能药	ポイゾナ
沉默	魔法完全封闭	やまびこ草/万能药	ボキャル
ストップ	时间槽被停止无法控制角色	クロノスの泪/万能药（万能药の知识3）	—
スリップ	HP快速减少	万能药（万能药の知识1）	リジェネ
オイル	受到火属性攻击伤害变大	あぶらとり纸/万能药（万能药の知识2）	—
ウイルス	最大HP大幅降低	ワクチン/万能药（万能药の知识3）	リブート
战斗不能	HP归0无法战斗	フェニックスの尾	レイズ/アレイズ
睡眠	角色进入睡眠状态无法控制	目覚まし时针/万能药（万能药の知识1、2）	—
混乱	角色无法控制并且敌我状态混乱	气付け药/万能药（万能药の知识2）	—
スロウ	时间槽变慢	万能药	ヘイスト
ドンムブ	禁止行动	万能药（万能药の知识1）	—
ドンアク	禁止攻击	万能药（万能药の知识1）	—

「少年的梦想，是成为空贼，在天际遨游」

序

伊巴里斯（**イヴァリス**）是一片神奇的大陆。在这个世界上生活着许多不同种族的人类。经过多年的变迁，原先由古代帝国统一的伊巴里斯的土地上逐渐出现了若干大小不一的国家，在这些国家中，以东方的阿尔凯迪亚帝国（**アルケイディア**帝国）和西方的罗扎利亚帝国（**ロザリア**帝国）最为强大。这两个国家都想得到伊巴里斯世界霸主的地位，各不相让。就这样，两国不停地扩张领土，将周围的小国吞并到自己的势力范围之内，有的国家试图反抗，但是最后都以败亡而告终。

达尔马斯卡王国（**ダルマスカ**王国）与纳布拉迪亚王国（**ナブラディア**王国）正处于两大帝国交接的夹缝中。在这个用兵刃说话的时代，如果一个小国不对强权屈服，那就意味着战争的到来。在这种情况下，小国之间结成同盟，共同对抗强大的帝国，或许能使扩张者的脚步放慢。就这样，一场计划中的政治活动拉开了帷幕。

巴伦迪亚历前708年，达尔马斯卡王国首都拉巴纳斯塔（**ラバナスタ**）的大教堂前，一场王室的婚礼在人群的簇拥中举行着，街道上充满了欢乐的气氛。英俊的新郎与美丽的新娘站在一辆豪华的花车上，频频向两旁欢呼的人群挥手致意。花车上的新娘就是达尔马斯卡国王拉米纳斯陛下的独生女儿——阿西亚（**アシェ**）公主，而新郎是邻国纳布拉迪亚的王子拉斯拉（**ラスラ**）殿下。如今，二人并肩而立，不时深情地相互对望。整座王都沉浸在一片喜庆之中。

“谨以伟大的圣父之名，宣布汝二人结为夫妇。愿充满慈悲的神之祝福，永远陪伴在你们的未来之路上。法拉姆。”宣誓仪式在雄伟的大教堂之中举行，拉斯拉与阿西亚拥吻在一起。成群的白鸽被放飞蓝天，向着自由的苍穹中翱翔而去。

然而，象征和平的白鸽并没能换来长久的宁静。

“纳布迪斯沦陷了！”

达尔马斯卡骑士团团长巴修闯进了王国的作战会议室。

他的一句话震惊了作战会议室的所有人。站在拉米纳斯国王身边的拉斯拉王子猛地转过头来，脸上满是焦急的神色：

“父王怎么样了？”

“消息不明，拉斯拉殿下。”巴修的语气充满了沉重。

拉斯拉低下了头。一旁的参谋对拉米纳斯国王说道：“纳布迪斯失落，已经没有任何东西可以阻挡阿尔卡迪亚的进军了。到达我国国境也只是时间问题。”

“那么，纳尔比那城塞……”拉米纳斯国王开了口。

“我去。”巴修简短地说完，转身走出了会议室。

“我也一起去！”拉斯拉突然开口。国王想说些什么，但看到拉斯拉坚定的眼神，最后还是默默地点了点头。

曾经举行喜庆婚礼的教堂广场上，如今排满军队。拉斯拉单膝点地，高举双手，从拉米纳斯国王手中接过一柄宝剑。

“愿加尔迪亚的加护与你同在。”

行礼之后，拉斯拉站起身来，和站在旁边的阿西亚对望了一眼，转身拔剑出鞘，将剑锋高高地指向天空。列队整齐的战士们和王子一起发出振奋的呼声，这是一场保卫家园的战斗，我们是正义的一方，每个人都是这样想的。

然而，在残酷的战场上，决定一场战斗胜负与否的，不是“正义、公道”这样的字眼，而是真刀真枪的较量。在漆黑的夜幕下，达尔马斯卡国境线上的纳尔比那城塞被激烈的战火包围着，无数战斗飞空艇在天上用机炮猛烈交火，而在城塞周边，数以千计的士兵用大刀长矛展开了激烈的白刃战。巴修和拉斯拉骑着军用陆行鸟奔驰在城墙之上，不断砍杀着冲入城塞的敌兵。

巴修看着周围的敌兵像潮水一样越来越多，不禁为新婚的王子担心：“这里撑不住了！殿下请快点撤退！”

拉斯拉抬头看了一眼夜空：“不！魔法障壁还在！”

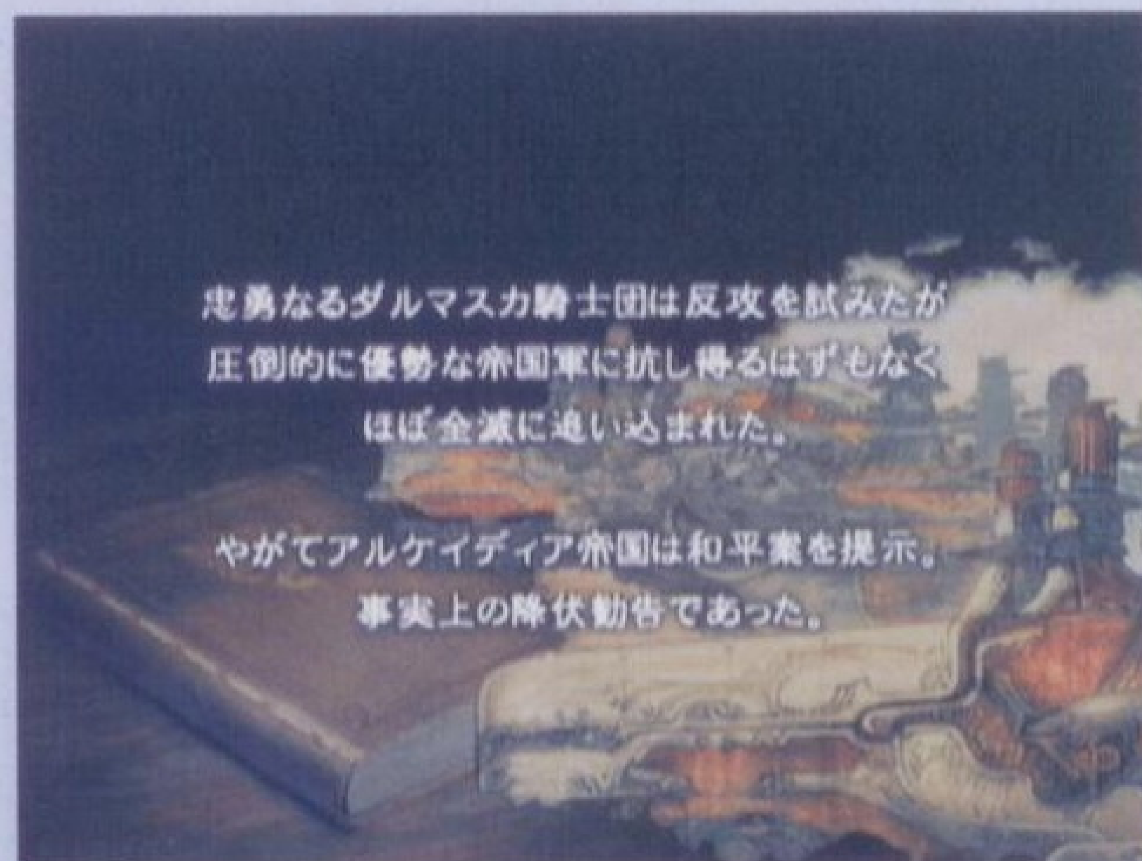
一道湛蓝色的魔法障壁保护着整座城塞，敌人的空中火力全被阻挡在障壁的外面。城塞中央，几位魔导士围着一座巨大的魔法阵施展法术，支持着巨大的障壁。然而，敌人的军队终于冲到了魔法阵的旁边。魔导士们还没有来得及反应，已经纷纷倒在了士兵们的剑下。

魔法障壁崩溃了，从战斗艇中发出的炮火瞬间倾泻在了城塞之上。巴修将军知道，城塞即将沦陷。可是，急于为父报仇的拉斯拉却依然奋力在士兵中拼杀。这时，一个帝国军的弓箭手瞄准了拉斯拉，巴修见状急忙抢先开弓疾射，穿透了弓箭手的胸膛。然而，那士兵手中的箭已经离弦了。

说时迟那时快，离弦的飞箭不偏不倚，从拉斯拉铠甲薄弱的缝隙中穿了过去，扎进了他的咽喉，拉斯拉倒在了陆行鸟的背上。巴修急忙将王子拉到自己的鸟上，只见四周被敌兵团团包围，这两人已然是逃脱无幸。正在这时，一架被击中的战斗艇坠毁在这片战场旁边，火光冲天而起，四周士兵纷纷躲闪，巴修趁机驾鸟杀出了重围。

尽管巴修尽了最大的努力，将王子带回了后方，但是，当公主看到王子的时候，这位曾经和她缘定终身的美少年已经永远闭上了眼睛。公主身上洁白的婚纱转瞬变成了哀悼死者的黑纱，她看着在鲜花丛中安详地长眠的丈夫，一滴眼泪从她的眼角滑落。

“汝之肉体在圣父的祝福中还于大地，汝之灵魂在女神的怀抱里获得安息。法拉姆。”在祷文声中，阿西亚跪在拉斯拉的灵柩旁，眼中充满了无尽的悲伤。原本湛蓝的天空，被阴霾与硝烟染成了一片深沉的灰色。



拉斯拉·海奥斯·纳布拉迪亚王子殿下的战死，不过是达尔马斯卡悲剧中一个小小的片段而已。与阿西亚公主的联姻带来的希望完全化成了泡影，达尔马斯卡王国被时代的洪流彻底吞噬了。

这是东方的阿尔凯迪亚与西方的罗扎里亚争夺伊巴里斯霸权的战乱时代。阿尔凯迪亚迈向西方的第一步，就是进军纳布拉迪亚王国。拉斯拉殿下的祖国在业火中消失，受到帝国大军全力进攻的达尔马斯卡紧接着也遭到了同一命运。纳尔比那城塞一役的败北，使王国军失去了大部分战力。忠勇的达尔马斯卡骑士团试图反攻，但面对具有压倒性优势的帝国军，他们的努力没有产生任何结果，几乎被全部歼灭。不久，阿尔凯迪亚帝国提出了和解议案，但实际上，这不过是一种变相的劝降而已。

我的故友达尔马斯卡国王拉米纳斯陛下在无奈之下决定投降。为了签订和平条约，他赶赴处于帝国军占领之下的纳尔比那。但就在陛下离开后不久，从王都拉巴纳斯塔传来了一条情报，残存的达尔马斯卡骑士们将会有不稳的举动：

‘在和平条约签订仪式上，有人要暗杀国王。’

——哈路姆·恩德尔4世 回忆录 第12章《落日之王国》

“没事吗？振作一些。”

一位少年战士慢慢地睁开了双眼。由于头部眩晕，视野中的景物并不十分清晰，只依稀看到面前一个男人的身影。

“我不是说过嘛，他只是个累赘。”男人身后站着的人开了口。

“不要这样说话。大家都不是为了喜欢打仗才参加战争的，而是出于对祖国的感情！”男人回头向身后说道。之后，男人又回过头来：“你能站起来吗？”

这时，少年才看清，眼前的男人正是巴修（**バッシュ**）将军。

“我……我叫雷克斯（**レックス**），将军。”

“能站起来吗？看起来没有什么外伤，应该只是轻微的脑震荡。”将军向这个银发的少年伸出了手。

少年站起身来，发现自己身处纳尔比那城塞北回廊附近。

“没问题吗，雷克斯？”

“是的，将军。”

“你今年多大年纪？”

“17岁。”

“是吗。双亲呢？”

“父母都死掉了，只有一个比我小两岁的弟弟还在拉巴纳斯塔。”

巴修将军低下了头。

“……对不起。像你这样的年轻人也要被迫拿起剑……”

“不，这是为了祖国，为了父母，为了同胞们！”雷克斯立刻回答道。

“快点，巴修！没有在这里闲聊的时间了！在那些家伙聚集之前，必须赶到陛下的身边！”刚才站在巴修身后的战士沃斯勒（**ウースラ**）喊道。巴修转过身来，看到一些帝国士兵已经向这边跑过来。巴修命令沃斯勒先走，自己拔出剑来，把冲在前面的几名士兵砍倒在地。

“不要慌，雷克斯，镇定下来一定没问题！”

雷克斯跟随巴修一路击倒敌人，冲向城塞的中心。在通向签订仪式的王座之间前面，几名帝国士兵从众人身后包抄过来。

“这里由我来抵挡！将军快先赶过去！”雷克斯向巴修喊道。

“……对不起。”巴修低头沉思片刻，说出这句话，转身跑远了。

雷克斯奋力解决了追兵，顺着巴修跑去的方向来到了仪式之间。然而，当推开门的时候，雷克斯惊呆了。

大堂中躺满了尸骸，亲卫兵全军覆没。拉米纳斯国王歪倒在王座之上，胸前被鲜血染红，已经停止了呼吸。雷克斯正惊疑间，背后传来了脚步声。雷克斯转过身来，只觉心口一凉，一柄匕首插进了他的胸膛。这是——

“您……为什么要这样做？为什么要做这种事？”雷克斯猝然中刀，气为之窒。他做梦也不会想到，站在自己面前的正是巴修将军。他一改方才的温和面容，脸上带着杀气：“陛下想把达尔马斯卡出卖给他们，陛下是个卖国贼！”

雷克斯倒在了地上。他看到几个帝国士兵冲上来架住了巴修，一位年轻的帝国将领站到了对拉米纳斯骂声不绝的巴修面前。

“战争已经结束了，将军。达尔马斯卡败给了我国，但我国对达尔马斯卡抱有敬意，希望最大限度保留这个国家的主权。但是将军，你把一切都毁了。”

年轻将领命人将巴修拉出去。雷克斯的视线已渐渐模糊。在最后的朦胧之中，他隐约听到了巴修的喊叫：“我们不会屈服于帝国！达尔马斯卡的人民一定会永远怨恨你们！”

这个和王子仿佛年纪的少年，在皇宫大殿里停止了呼吸。和他一同死去的，还有骑士团的士兵和他们的国王。不久之后，王城的人们听到一条传闻：阿西亚公主由于难以忍受亲人相继去世和祖国沦陷的悲恸，以自杀的方式履行了为国尽忠的义务。

“和平的道路被遮断，再次展开进攻的帝国军逼近了王都拉巴纳斯塔。达尔马斯卡的命运已定了。抵抗已经没有意义，基于已经获得的确实情报，我对拉巴纳斯塔的居民们发出了这样的倡议：

‘真正的爱国者们，请丢弃你们的剑，开始祈祷吧。这既是对期望和平的拉米纳斯陛下充满慈悲灵魂的告慰，也是对悲叹祖国败北而自绝生命的阿西亚公主崇高灵魂的回敬。’

失去了王族的拉巴纳斯卡，几乎无条件地投降了。

——哈尔姆·恩多尔4世 回忆录 第13章《友邦的义务》”

第一章 出世

“瓦恩（**ヴァン**）哥哥，再不快点，就要被人发现了！”

“知道了，马上就好。凯茨（**ケイツ**），你在那边看好就行了。1、2——3只，很好，全部解决掉！”

在阴暗的下水道里，一名少年挥舞军刀，刀锋所到之处，三只硕鼠应声倒地。他叫瓦恩，今年17岁，是旧王都拉巴纳斯塔众多战争孤儿中的一个。

“瓦恩哥哥好厉害！居然一个人全部解决了！这样的话，出来什么大家伙也不怕呢！说不定，可以和沙漠里的怪物一决高下了！”旁边的小男孩凯茨兴奋地喊道。

完成了“练习”的瓦恩转身和凯茨走出了下水道，来到了拉巴纳斯塔的街上。街道依然繁华，只是一些身披甲胄的帝国士兵往来巡逻，和生活情景格格不入。有两个趾高气扬的帝国兵正在为难一位水果店店主，白拿东西不给钱。虽然这样的事情在沦陷区是家常便饭一样的事情，但是被占领地的老百姓只能顺从和忍受吗？

瓦恩和那士兵擦肩而过，和他撞了一下，立即飞奔而去。帝国兵正想教训这个不识相的小鬼几句，却发现自己的钱袋不见了踪迹，再抬头看远处的人群，早就连个影子都没有了。

瓦恩得手后摆脱了追赶，正在回头张望，手中的钱包忽然被一只手抢了过去。

“你又偷东西了！”一个女孩叉着腰站在他的面前。这个与瓦恩年龄相仿的女孩子名叫潘奈罗（**パンネロ**），和瓦恩一样，她也在战争中失去了双亲。

“被抓住可怎么办？大家还都要靠着你，你被抓住的话，

孩子们怎么办？”潘奈罗的声音里带着埋怨。

“别说了，我又没有责任照顾他们。”瓦恩摆出不屑一顾的架势，“作为一个孤儿，必须不依靠任何人来生活。潘奈罗，你不也是一样吗？”他回过头，却见潘奈罗正将钱包里的钱倒出来，不禁喊道：“你干什么？那是我的！”

“‘这些钱本来就是我们达尔马斯卡人的’，不是吗？‘帝国偷盗了它们，将它们抢回来是我们的使命’，这不是瓦恩你常说的话吗？”潘奈罗倒出了几枚钱币，将剩下的递还了瓦恩：“这是上周的面包钱。我只是帮米盖罗先生干活，可没有请你吃面包的义务。”

瓦恩的表情忽然黯淡了下来：“我也不想一直过这样的生活，只是——”他抬起了头，一部巨大的飞空艇飞过二人的头顶，巨大的艇身遮住了耀眼的阳光。

“总有一天，我要得到自己的飞空艇。”瓦恩继续说，“当一个空贼，在天空自由驰骋。”

看着瓦恩认真的表情，潘奈罗浅浅一笑，转身向街道另一边走去：“实现那个梦想之前，别被抓进监狱里去就好啦。回米盖罗（ミゲロ）先生那里去吧，他好像遇到些麻烦，有事找你去办。”

米盖罗先生是一位邦卡族的善良商人，在拉巴纳斯塔经营道具店。他收养了很多战争孤儿，瓦恩他们目前都在他的保护之下。在道具店里，米盖罗对瓦恩说，今天拉巴纳斯塔的新执政官到任，王宫要召开晚宴，向米盖罗的商店订购了食材，但由于拉巴纳斯塔周边的沙漠出现了骚动，运货商人没有赶到。听到这里，瓦恩以为米盖罗要让他到沙漠里去找商人，很是兴奋，但米盖罗却说沙漠危险，他已经派酒场“砂海亭”的托马吉派人寻找。只是前去给托马吉送信的凯茨至今没有回来，令他感到有些担心，于是想让瓦恩去找凯茨。瓦恩虽然觉得有些无聊，但由于是米盖罗的吩咐，还是点了点头。

瓦恩来到了砂海亭，却看到凯茨正对着墙上的告示板出神。墙上的讨伐委托栏里贴着一幅魔物的画像。画像上的家伙形似布偶，长着一个番茄状的大脑袋。这时酒场的托马吉（トマジ）走了过来。他告诉瓦恩，这个魔物就是阻挡运货商人的犯人，现在正在征集勇士去讨伐它。瓦恩听完觉得有些跃跃欲试，就接下了这个任务。托马吉知道瓦恩的身手，决定委托他去打倒这个布偶一样的“迷路番茄”。出发之前，他交给瓦恩一张传票，让他拿着这个出东门，好进到沙漠里去。

由于正值执政官赴任，拉巴纳斯塔的东门处于戒严状态。瓦恩把传票递给卫兵，说自己是为了王宫的晚宴出城办事，卫兵才不情愿地放了他出去。

在拉巴纳斯塔东部的沙漠里栖息着各种野生的怪物。瓦恩在游牧人的指点下找到了出没在“砂之阶梯”区域的“迷路番茄”。虽然是首次进行狩猎，但这种小货色并不是他的对手。经过一番追逐，瓦恩打倒了这个会走路的西红柿。

瓦恩回到拉巴纳斯塔东门，却发现大门紧闭，很多人被关在门外。帝国兵挡着大门，不让人们进去。忽然，几只鞍鞯华美的陆行鸟走了过来，士兵们立即放行。这些是帝国皇家专用的仪仗陆行鸟，身价极高，当了亡国奴的穷人100个加起来也抵不上这么一只鸟的价值。就在瓦恩正要和士兵吵起来的时候，潘奈罗和米盖罗赶到了。米盖罗用美酒贿赂士兵，士兵们才放过了瓦恩。看到执政官就任仪式的时间将至，瓦恩一言不发地跑向城内，担心瓦恩的潘奈罗也紧紧追了上去。

大教堂前的广场上人山人海。一辆巨大的军用车辆停在了大教堂阶梯之前，上面站着一位年轻的帝国将领，他就是阿尔凯迪亚西方军总司令，帝国第三王子维因（ヴェイン），也正是两年前在纳尔比那城塞中带人抓走巴修将军的人。如今，维因王子被派来拉巴纳斯塔，担任这里的新执政官，今天的仪式就是为他而举办的。维因站在被拉巴纳斯塔市民围住的车上，平静地开了口。

“拉巴纳斯塔的众位市民，你们憎恨帝国吗？憎恨我吗？”

广场上立刻响起了市民们愤怒的喊声。维因王子停了一下，依然平静地说了下去：

“这是无庸置疑的事。不过，我并不想抹去诸位心中的憎恨，更不想求得诸位的忠诚。大家仍然忠诚于已故的拉米纳斯陛下。陛下是一位比任何人都爱自己国民的，为求得和平而鞠躬尽瘁的有道名君。陛下的神圣之心直到现在依然守护着大家，守护着达尔马斯卡的和平与繁荣。诸位，我冀望的只有一件事：请继承陛下的遗志，继续祈祷和平！那场悲哀的战乱已经结束两年了，现在终于出现了和平的萌芽，我希望诸位的祈祷，能够将这颗萌芽培育成茂密的大树。如果不能忘却这场战乱，那就请尽情地憎恨我吧！我不会逃避，我会背负起所有的憎恨，守护达尔马斯卡，这就是我，为大家做出的报偿！不在人世的拉米纳斯陛下和阿西亚公主直到现在依然守护着大家，热爱祖国的人们，请继承陛下的遗志，为了和平而祈祷吧！这就是我唯一的愿望。”

广场上的人群肃静了片刻，然后渐渐报以热烈的掌声。这位新上任的执政官，并不像其他帝国军一样粗暴无礼，他的谦和的态度让受尽帝国军蹂躏的老百姓们感到受宠若惊，这种感觉，就仿佛卸掉沉重枷锁，改用铁链拴住脖子的奴隶一般惬意。

瓦恩对这位政治家的演讲不以为然。突然间一个念头从他脑子里冒了出来，他打算混到王宫里，偷两件宝贝出来。但是没有邀请函是不能进入宫殿的。于是他来到拉巴纳斯塔下层街市，找到了被称作“万事通”的达兰（ダラン）老人。老人告诉瓦恩，只要使用一种叫做“新月石”的石板，就可以打开王宫后面用魔力封住的暗门。他有这种“新月石”，但已经失去了魔力，需要用基扎草原上出产的“太阳石”来恢复。

瓦恩告别老人，来到了草原。在游牧民的营地中，瓦恩得知太阳石是游牧民族的孩子们用一种名为“阴石”的原石吸取草原上黑水晶散发出的魔力精制而成的，是当地重要的能量来源。一位母亲告诉瓦恩，如果能把外出制作太阳石的孩子找回来，就可以送给瓦恩一块太阳石。得到情报的瓦恩正准备出发，却意外地遇到了潘奈罗。由于不能说出实情，瓦恩只好同意潘奈罗同行。

二人在草原上四处寻找，终于找到了游牧民的小孩吉因（ジン）。他不小心扭了脚，一时不能行动。听明来意后，吉因把“阴石”交给了瓦恩，让他自己去做太阳石。于是，瓦恩和潘奈罗开始用阴石在草原各处吸收黑水晶的能量。当转遍了四块黑水晶后，阴石的能量充满，变成了太阳石。二人回到了吉因那里，他的脚已经恢复，自己回家去了。于是，瓦恩成功地带着太阳石回到了拉巴纳斯塔。

在通向下层市区的通道处，潘奈罗停下了脚步。

“我们两人一起出去走这么远的路，好像已经很久没有过了。我真的很高兴。”说完这句话，潘奈罗转过身去：“我要回店里去了，其实米盖罗先生拜托我看店……瓦恩，拜托你不要再做危险的事了。我会不高兴的，如果你受伤，或者……不在了的话……”

“那样的话我也会不高兴啊。”瓦恩认真地说。

“嗯，那样就好。”潘奈罗回过头和瓦恩告别，然后跑远了。

瓦恩回到了达兰那里，达兰用太阳石恢复了新月石板的魔力。然后，达兰把新月石板交给了瓦恩，告诉他从5号仓库的下水道潜入王宫，再使用石板开启魔力之门。5号仓库的下水道就是瓦恩平常用老鼠练习剑法的地方，瓦恩听完当即明白，便告别老人向仓库走去。

第二章 邂逅

瓦恩从加拉姆塞兹水道（ガラムサイズ水路）进入了王宫，遇到一位王宫的仆人。好心的仆人以为这个孩子是因为肚子饿而去宴会上偷吃的，就教了瓦恩引开王宫中士兵的方法。

瓦恩在仆人的帮助下引开了士兵，用手中的石板照亮地上的纹章，通道尽头的一扇暗门打开了。急于寻找宝物的瓦恩迈进了隐藏通道，暗门却在身后关闭，瓦恩只得继续向前。

按下墙角处的隐藏按钮打开第二扇暗门后，瓦恩成功来到了王宫的宝物库。瓦恩正在四处张望，墙边一座女神像面部的暗匣忽然打开，里面放有一块闪闪发亮的“女神的宝石”。瓦恩伸手取下了宝石。

“手真快啊。”瓦恩身后忽然传来说话的声音。

瓦恩急忙回头，从宝物库的正门走进了一个脸上带着不羁笑容的男人。

“你是谁？”瓦恩率先发问。

“我是这个故事的主人公。”男人笑着向身后招呼道，“看，芙兰（フラン），是宝石啊。”

一位身材高挑的维埃拉族的女子在男人身后走了进来，深褐色的皮肤和黑色的紧身盔甲使她显得威风凛凛。

“小子，把它给我。”女子开了口。

“不，这是我的猎物！”瓦恩抱紧了手中的宝石。

“从你那里抢走，就是我们的啦。”男人笑着说。不料瓦恩瞅准时机，突然从进来时的暗门跑了出去。

“让这小子逃掉了。”男人并没有显出着急的神色，反而笑着回头看了一眼空荡荡的女神像：“真是位薄情的女神呢，被人忘在这里也是没办法的事吧。”

瓦恩匆匆逃出了进来时的通道，闯到了王宫庭园上空的桥上。正当瓦恩四处张望刚才的两个人有没有追来时，忽然看到一群人正在桥下悄悄地行动。瓦恩正莫名其妙，一发炮弹突然从天空落下，打在了桥下的人群中。火光映衬中，带领下面队伍的人似乎是一位年轻的女子。这时，刚才在宝物库中遇到的两个人也追到了桥上。那个男人抬头看着天上射下炮弹的大型战舰，自言自语道：“伊夫里特吗……真是大手笔呢。这准备得也太周到了……喂，等等！”男人看到了跑在前面的瓦恩。

瓦恩不理男人的呼喊，继续向前跑着。突然，一辆骑乘型小型飞空摩托从后面飞来，挡在了瓦恩的身前，那名维埃拉族的女子坐在摩托的驾驶座上。

“来，小子，乖乖把那个交给我们吧。”男人逐渐向瓦恩靠近。突然，一群帝国士兵从男人身后的方向追来。男人见状，猛然跑向瓦恩，把他拦腰抱起摔出了桥外，随后自己也从桥上跳了下去。维埃拉族女子驾驶的飞空艇准确地接住了那个男人，而男人的手又紧紧抓住了瓦恩。

“放开我！”瓦恩在空中大叫。

“别乱动！”男人呵斥道。可就在这时，飞空艇的高度突然急速下降。



“怎么了？”男人问。

“不知道！操纵失灵了！”驾驶的女子喊道。这时，飞空艇一头栽了下去。

飞空艇坠毁在了地下水道里，所幸，三个人都没有受伤。

“与其说浮力失控，倒不如说……消失了。”女子对飞空艇的坠毁感到奇怪。

“算了，反正上去也会变成飞空战舰伊夫里特的靶子，从地道走吧。”男人说，“另外……小子，维埃拉族人有那么稀奇吗？”

正在端详芙兰的瓦恩转过头：“我叫瓦恩。”

男人接着说了下去：“不过，像芙兰这样和修姆族一起行动的维埃拉人倒确实不多呢。”

“对……就和不飞上天却从地下水道逃走的空贼一样稀罕。”这位名叫芙兰的维埃拉族女子接道。

“空贼？你们是空贼吗？”瓦恩忽然对这句话产生了兴趣。

“巴尔弗雷亚（バルフレア）。”男人自报家门，“好啦，小子……哦不，瓦恩，想出去的话，就要听我的。从现在起，我、芙兰和你，我们三个人要一起行动。知道了吗？”

“不过，我不会把这个给你们的。”瓦恩护住了手中的宝石。

“真是倔强。”巴尔弗雷亚说道。在开始寻找出路前，这两名空贼教会了瓦恩作战指示的方法。

三个人在复杂的水道中一路搜索，向出口摸去。突然，前方传来了打斗的声音。刚才在桥下带领队伍的那名女子正手持长剑，在一个高台的边缘和数名帝国士兵打斗。女子虽然善战，但对方毕竟人多势众，已有被包围的趋势。

“喂，跳下来！”瓦恩快步跑到高台下面，向女子喊道。女子见确实情势危急，转身从高台上跳了下来。瓦恩接住了她。

“想不到今天能遇到这么多同伴。”芙兰说。

“真麻烦。”巴尔弗雷亚嘟囔着，和芙兰一起赶了过来。四人合力打倒了面前的帝国士兵。

瓦恩问起女子的名字，女子迟疑了一下，说自己叫阿玛利亚（アマリア）。

“其他人呢？”阿玛莉亚问芙兰，芙兰默默地摇了摇头。阿玛利亚的脸色沉重下来。

突然，瓦恩手中拿着的宝石发出了光芒，阿玛利亚见状似乎吃了一惊，紧接着显出了愤怒的神情：“这是你偷来的吗？”

瓦恩挡住了宝石。一边的巴尔弗雷亚嘲讽道：“这个问题么，说起来话可就长了。”

阿玛利亚不再多说什么，转身走了出去。众人感觉到，这名女子身上似乎带有一些贵族的傲慢。

四个人合力向水道尽头走去，并打倒了出口处出现的强力怪物。谁知战斗刚刚结束，瓦恩等人就被荷枪实弹的帝国士兵团团包围了。随后，维因王子出现在了众人的面前。阿玛利亚一见维因就想拔剑，却被巴尔弗雷亚按住了。

就这样，四个人被帝国军擒获，被当成江洋大盗带到了拉巴纳斯塔的街上。

“说我是盗贼……”阿玛利亚很气愤，看穿了事实的巴尔弗雷亚却在一旁低声说：“至少比刺客的罪名要轻得多。”于是，阿玛利亚不再反抗，回过头来指着瓦恩等人对身边的士兵说：“和这些人无关，放了他们。”

“喂，你……”瓦恩似乎想说什么。

“不要再用那种口气称呼我了。”阿玛利亚回头说了这样一句，转身跟着帝国士兵走了。站在一旁的维因向瓦恩端详了一眼，也走开了。

“等一等！”人群外面突然传来了喊声。瓦恩回头一看，只见潘奈罗正试图闯过来，却被士兵们拦在人群外面。

“他只是一时糊涂，请饶恕他吧！求求你们！”潘奈罗焦急地向士兵们哀求。

“潘奈罗，不好意思，看来下次才能请你吃饭了。”瓦恩做出轻松的表情对潘奈罗说。谁知，站在一旁的士兵听到了这句话，一拳把瓦恩打昏在地。潘奈罗见状，猛地推开拦住自己的士兵冲了过来，却被担心出事的巴尔弗雷亚拦住了。

于是，帝国士兵架着瓦恩，押着巴尔弗雷亚和芙兰走了。可谁也没注意，就在街道拐角的阴暗处，几个邦卡族的赏金猎人正在那里偷偷地张望。

“老大，是巴尔弗雷亚！”一个手下说。

“在干什么，那个好色之徒！”坐在中间，老大模样的人忿忿地说道，“不是说好了在被我杀掉以前别给捉住吗！”

朦胧之中，瓦恩觉得自己走进了一间小小的白色病房，手中还拿着一束鲜红的加尔巴那之花。房间的正中有一把椅子，坐着一个银发的少年。少年对于瓦恩的到来毫无反应，只是用空洞的眼神望着前方。

“哥哥，今天我带来了你最喜欢的加尔巴那之花啊。哥哥一直说，非常欣赏这种花的颜色和香气。”瓦恩向少年说着，然而那少年却毫无反应。

“哥哥……”瓦恩停了一下，“你真的是杀害国王的反贼吗？即使是真的，即使是真的……你也是受了巴修的骗吧？”

瓦恩将手中的花放在银发少年的膝上，谁知，少年的身体就像烟雾一样，渐渐消失了。椅子上只留下了那束美丽的加尔巴那之花，而瓦恩的手中，却多了一枚闪闪发亮的银色戒指。这个少年正是两年前在王城刺杀国王事件中身亡的达尔马斯卡骑士团战士，雷克斯。

第三章 越狱

瓦恩渐渐睁开了双眼。眼前是一个广阔且阴暗的空间，不时有尘土从天花板上抖落下来。瓦恩慢慢站起身，头上被打的地方还在隐隐作痛，不由得向后一退，谁知一脚踩在一具邦卡族人的尸体上，猛然吓得闪在一边。

“别害怕，只不过是条死尸罢了。对什么都大惊小怪的话，身体会受不了的。”旁边传来了巴尔弗雷亚的声音。

“这是哪儿？”瓦恩问道。

“说是监狱也行，实际上是纳尔比那（ナルビナ）要塞的地下设施。到里面走走吧，有很多人比咱们先来呢。”

“芙兰呢？”

“她去探路了。”巴尔弗雷亚答道。

瓦恩转身要走，巴尔弗雷亚告诫瓦恩：“别去管那些人的事。瞧，我们的水只有这些，”巴尔弗雷亚拿下腰间的一个皮口袋，“千万别浪费多余的体力。”

瓦恩走到地下牢尽头的一个大空场，恰好看到牢狱里的西克族人正在对邦卡族人进行虐杀。瓦恩忍不住上前质问，却被强行拖到了一个斗技场般的地方。三个西克族人手持棍棒围住了他。这时巴尔弗雷亚及时赶到了斗技场，和瓦恩一起把西克族人全都打倒了。斗技场四周的囚徒们全都惊奇地围拢了过来。突然，地下牢高处的入口附近一阵骚动，囚徒们纷纷散开，巴尔弗雷亚和瓦恩也藏到了斗技场边的死角里。两队帝国士兵分列两旁，一个队长模样的人领了一个邦卡族的赏金猎人进来。这个赏金猎人正是刚才窥视抓捕场面那群人中的老大。这时芙兰突然出现在斗技场的铁门外，把闸门升起了一道缝。两个人悄悄向芙兰靠拢过去。

“里面的单人房有逃出去的路。”芙兰说，“但是……”

“感到了魔雾（ミスト）的力量——是吧。”巴尔弗雷亚接着说。魔雾是大陆上存在的神秘之力，人类对于这种力量至今还没有完全了解。

这时候，一个身披重铠，头上戴着连面孔都遮住的头盔的人走了进来。

“审判官（ジャージマスター）！”芙兰突然说。

“审判官？”瓦恩不明所以地重复了一遍。

“不知道吗？”巴尔弗雷亚解释道，“在阿尔凯迪亚

自称法律与秩序捍卫者的一群家伙。而他们的真实身份，是支配帝国的索利德尔家直属的武装亲卫队，帝国军实质上的指挥官。啧……比起法官来，他们可更像刽子手呢。不过，这些可怕的家伙为什么会跑到这里来？"

审判官向阶梯下面走去，刚才的队长急忙跟上："将军去哪里？"

"里面的单人房。"审判官简短答道。

"审问的准备已经就绪了。"队长会意。

"小心点走，别让他们发现。"巴尔弗雷亚对瓦恩和芙兰说。

"单人房的门被强力魔法锁着，就连我也打不开。"芙兰对瓦恩说道。

"让'他们'帮我们开吧。"巴尔弗雷亚别有深意地说道。

"不过，那里真有路吗……"瓦恩还没问完，就被巴尔弗雷亚打断了："相信芙兰吧。"

"维埃拉族的感觉是不会出错的。"芙兰也说。

三个人找回了原先的装备与物品，向着芙兰所指的方向跑去。穿过重重守卫，瓦恩等人悄悄追上了走在前面的审判官。

在阶梯的尽头，一个金发的男子被关在监牢的吊笼中。审判官走到囚笼前，摘下了沉重的头盔："你瘦了，巴修。"

躲在暗处的瓦恩等人清清楚楚地看到了吊笼内外这两个人的面孔，三个人全都震惊不已：囚笼里的人正是本应在两年前就被处以极刑的巴修将军，而更为不可思议的是，囚笼前站着的审判官相貌竟然和巴修毫无二致。

"应该叫惨不忍睹，活着也是种羞耻。"巴修头也不抬地回答着审判官的话。

"本已经被处刑的你为什么还活着？"审判官似乎以前并不知道巴修还活着的事。

"已经说过好几次了，是恩多尔（オンドール）侯爵掩盖了事实。"

"仅此而已？"

"你去问维因怎么样？"巴修反问道。

审判官眉头一皱，转换了话题："我们捉住了反乱军的重要人物，正准备从拉巴纳斯塔进行移送。一个叫做阿玛利亚的女子，她是什么人？"

巴修沉默了。

"为已经灭亡的国家尽力，真是条忠诚的狗啊。"审判官讽刺道。

"至少比舍弃国家的你强得多！"巴修抬起头大声说道。

审判官的反应出奇地平静："你不是也舍弃了国家吗？我们的祖国……"

说完，审判官带着身边的人离开了，藏在暗处的瓦恩等三人趁机走了进来。

"什么人？"巴修发问。

巴尔弗雷亚没理会巴修，而是走到吊笼边，向着笼子下面的大空洞望去。然后，巴尔弗雷亚转过身问芙兰："这里吗？"

"这里始终有魔雾的流动，底下一定有通向外面的路。"芙兰答道。

巴修忽然开口："如果不是帝国的人，拜托，请把我从这里……"

巴尔弗雷亚打断了巴修的话："不和死人打交道是我的主义，特别是暗杀国王的钦犯。"

"不是我！"巴修说。

巴尔弗雷亚回过头："真的？不过，怎样都无所谓。"

"拜托，放我出去！为了达尔马斯卡。"

这时，站在一旁的瓦恩突然满脸愤怒地跳上了吊笼，抓着铁栏大声嚷道："别开玩笑了！什么为了达尔马斯卡！一切都是因为你，还不明白吗！死了这么多人，都是因为你！我的哥哥就是你杀死的！"

"别这样！想把他们都叫回来吗！"巴尔弗雷亚急忙阻拦瓦恩。这时，走廊上已经传来了跑步的声音。

"放下去！"芙兰说着走向吊笼的控制杆。

"等……"巴尔弗雷亚还没来得及阻止，芙兰已经一脚踢开了控制杆，吊笼向着下面的空洞掉了下去。

"距离天空越来越远喽……"巴尔弗雷亚无奈地说着，跳起来抓住了吊笼的吊缆。芙兰也跳上了吊笼。等刚才的审判官带人赶回，牢房里已经人去屋空了。

地底深处，巴修艰难地从摔坏的吊笼中爬了出来，可还没来得及坐下喘口气，就被瓦恩扑过来揪住了。瓦恩正要动手，巴尔弗雷亚一把将他扯在一旁："想干什么，逃出去再说。"

"可是，这家伙……"瓦恩还想反驳。

"那你就打吧，在这里打一辈子。"巴尔弗雷亚冷冷地说。瓦恩低下了头。

巴尔弗雷亚转身对巴修说："能走路吗？大家要逃跑了。"

"为什么连这家伙也！"余怒未消的瓦恩提出异议。

"至少能当挡箭牌来用吧。"巴尔弗雷亚的语气依然十分冷静。

巴修站了起来："我会负责的。"

于是，四个人开始设法从所处的巴尔海姆水道逃向外面。这座地下水道里寄生了会吸收电力的怪物，通路系统失去能源，各处的栅栏门无法开启。大家先修好了系统的保险管，又四处讨伐怪物恢复电源，总算跑到了出口附近，众人这才松了口气。巴修从倒在地下的士兵身边捡起一柄长剑，挥舞了两下。

"不愧是将军阁下啊。"巴尔弗雷亚靠在墙边看着巴修。

"只是个叛徒而已。"瓦恩依然对巴修没有好气。

"你的哥哥叫什么名字？"想起瓦恩的话，巴修问道。

"雷克斯。"瓦恩简短地回答。

"是他啊。他现在怎么……"

"死了！"抑制不住心中悲愤的瓦恩喊了起来。

巴修沉默了片刻，语气凝重地说："是吗……看来，把真相说给你听，也是我背负的任务。"

于是，巴修回忆起了两年前在纳尔比那和平条约签订之间中发生的事。

当时，雷克斯自愿抵挡追兵，巴修率人冲进了仪式之间。谁知，拉米纳斯国王早已被杀，房间里全是帝国的士兵。巴修被团团包围，尽管进行了顽强抵抗，但终因寡不敌众，额头挨了一剑，最终被俘。然后，刚才在牢狱里见到的那个与巴修长得一模一样的审判官出现了——他是巴修的孪生兄弟。只不过，那时他身上穿的不是审判官的铠甲，而是与巴修一模一样的骑士服。这位孪生兄弟只对巴修冷冷地说了一句："国王是个卖国贼"，就让士兵把巴修押了出去……之后在仪式之间里发生的事，巴修就一无所知了。从此，巴修就一直身陷囹圄，额头上也多了一条永久的伤痕。

听完巴修的回忆，众人一时无语。虽然瓦恩仍然不相信巴修的话，但是当务之急还是要从这个鬼地方逃出去。在地下水道的尽头，四个人遇到了吸收电力怪物们的头目。四人奋力打倒了这个怪物，逃出了因震动而崩塌的水道。

由于担心潘奈罗，瓦恩带着一行人从出口外的沙漠返回了拉巴纳斯塔。在城门前，巴尔弗雷亚劝巴修隐姓埋名。如今在这里，他毕竟还是一个背叛者。

瓦恩回到王都，想找到潘奈罗，但她并不在米盖罗的店里。于是，瓦恩跑去找达兰。达兰老人听说瓦恩偷出了王宫里的魔石，感到有些惊奇，便拜托瓦恩将一柄剑交给一个叫做阿兹拉斯的人。

在一个戒备森严的小酒馆中，一群战士打扮的人正在对当年巴修暗杀国王的事进行激烈争论，意见不一。忽然巴修推门走了进来，正在讨论的人们全都惊呆了。原来，屋中的战士们都是想推翻帝国统治，重建达尔马斯卡的反政府军成员，而这位首领正是当年和巴修并肩战斗的沃斯勒。反政府军从自治领比尤艾尔巴的领主哈尔姆·恩多尔伯爵处得知了当年国王案件事件的真相，但大家始终半信半疑。即使如今见到巴修，很多人还是不相信，甚至有人怀疑起雷克斯。在门外的瓦恩听到了他们的争论，忍不住冲了进来，说明了一切。众人相信了他的话，于是大家商量营救被捕的阿玛利亚的计划。

第四章 绑架

要去空中战舰救人的话没有飞空艇是不行的。瓦恩领着巴修找到了砂海亭，见到米盖罗正在和巴尔弗雷亚争执，芙兰也坐在一边。原来，潘奈罗被巴迦莫南一伙掳走了，目的是要挟巴尔弗雷亚。留下的字条中指名点姓，要巴尔弗雷亚到空中都市比尤艾尔巴的魔石矿换人。

瓦恩和巴修要求巴尔弗雷亚带他们去那里，并且答应把"女神的魔石"给他们。巴尔弗雷亚答应了他们的要求，让众人整顿完毕之后就马上出发。

瓦恩和巴修跟随巴尔弗雷亚和芙兰来到了拉巴纳斯塔城外的格纳库，一架华丽潇洒的飞空艇出现在众人面前，瓦恩不禁惊叹了起来。这就是巴尔弗雷亚的飞空艇"修特拉尔号"，看来他是个名副其实的空贼呢。

飞空艇的航迹贯穿云海，飞向了伊巴里斯著名的自治领——空中都市比尤艾尔巴（ビュエルバ）。这座城市因为有盛产浮游魔石的矿，所以悬浮在半空中。街道上的景色蔚为美丽。路斯魔石矿就在城市前面，不过最近那里的产量有点不足。

众人刚到城里，就遇到了一个黑发的小个子少年。这个人自称叫拉蒙（ラモン），服饰华贵，言语有礼，看起来像位贵族子弟。他要求大家带他一起去。

路斯魔石矿是伊巴里斯有数的著名矿脉之一。这里的警备不由帝国军担当，除非有特别许可，否则比尤艾尔巴政府是不允许帝国军进入的。

众人正往里走，突然对面传来了脚步声。大家赶紧藏身在暗处，只见一位身着金甲的审判官和一位贵族打扮的中年人带领着随从从矿山深处走出。

这个贵族就是比尤艾尔巴的统治者，哈尔姆·恩多尔4世侯爵。达尔马斯卡投降的时候，就是他以中立立场进行调停的。他向外界宣布了巴修被处决以及公主自杀的消息。看起来，他投靠了帝国。但是也有传言说他在支持反抗军。

穿越复杂的坑道，众人来到了矿山深处。巴迦莫南(バガモナン）和他的手下在那里等着他们。瓦恩急忙询问潘奈罗的下落，可巴迦莫南说，既然已经达成了诱巴尔弗雷亚到比尤艾尔巴的目的，诱饵就不再有用，他们早就把潘奈罗放掉了。

在一番激烈的追逐与逃跑之后，众人在复杂的矿道中甩掉了巴迦莫南一伙。来到矿山出口，众人忽然看到恩多尔侯爵和刚才的审判官站在外面，赶紧藏了起来。然而，拉蒙却没有躲藏，径直走向二人。

瓦恩透过墙边的缝隙看到，潘奈罗竟然也站在那里。那个身披金甲的审判官正在对潘奈罗进行讯问："竟然一个人跑进矿山，不会是什么坏家伙们的同伴吧……"

"我已经说过，我是被抓……"潘奈罗想辩解。

"别胡说！"审判官打断了潘奈罗的话。这时，拉蒙走到了审判官和潘奈罗中间，看着审判官说道："如果一个人进去是不对的，那我也是同罪喽？"然后，拉蒙又转向恩多尔："哈尔姆阁下，您不在乎宅邸中多一名客人吧？"

恩多尔侯爵没有答话，只是干笑了两声。拉蒙拉起潘奈罗的手，回头向着那个审判官说："审判长基斯，今后我会听从你的忠告，和同伴一起行动的。"审判长是审判官中的领袖，力量和权限都与众不同。包括基斯在内，审判长共有五位。

"真是令人困扰。"名叫基斯的审判官叹了口气。

"请多关照，潘奈罗！"脸上带着笑容的拉蒙拉着有些不知所措的潘奈罗走远了。基斯和恩多尔也跟了过去。

"为什么把潘奈罗……"看到了这一切的瓦恩感到有些疑惑，"拉蒙到底在想什么？"

"不是拉蒙。"巴尔弗雷亚走了出来，"拉瑟·法尔纳斯·索利德尔（ラーサー），皇帝的第四子，维因的弟弟。"

"什么？"瓦恩感到有些震惊。"那家伙……"

"不要紧。"芙兰在一边开了口，"他很爱护女孩子的。"

"芙兰看男人的眼光很准哦。"巴尔弗雷亚补了一句。

"恩多尔的宅邸吗……"巴修在一旁说，"问题是如何接触啊。"

"侯爵为反政府武装提供资金是个事实，"巴尔弗雷亚说，"从这个角度想办法吧。"

四个人向街上走去。"侯爵在两年前宣布我被处决，现在宣布我还活着的话，侯爵的立场就会受到动摇。"巴修说道。

"对于接受侯爵资金的反政府组织来说也是个不好的消息呢。"巴尔弗雷亚接了下去，"也就是说，只要把'巴修还活着'这件事捅出去，那些组织就会找上我们。"

瓦恩自告奋勇去城里散播消息，一传十，十传百，消息很快传遍了比尤艾尔巴。然后，就如同预料的一样，众人被"请"进了恩多尔侯爵的宅邸。侯爵知道他们要去救人，于是故意叫帝国军的人把他们送到了利维亚桑号战舰上。众人来到舰桥，看见大厅正中站着一名女子，正是与

「什么是爱国，向强权抵抗，还是屈服？」

瓦恩等人在地下水道中相遇的阿玛利亚。阿玛利亚见到巴修在众人之中走来，显出了讶异与愤怒交织的复杂表情。

“殿下……”巴修走上前去，迎来的却是阿玛利亚的一记耳光。

“为什么你还活着，巴修！竟然还敢到我的面前来！”阿玛利亚怒斥道。

“你们几个是不是有点太无礼了?”审判长基斯（**ギース**）悠然地向众人走了过来，“站在你们面前的可是原达尔马斯卡公主——阿西亚·巴纳尔干·达尔马斯卡殿下啊？”

“她是？”听到阿玛利亚的真正身份，瓦恩掩饰不住脸上的惊讶。巴尔弗雷亚和芙兰对视了一眼。

“不过，也没有什么证明身份的证据就是了。”基斯接着说道，“现在只不过是反乱军的一员罢了……”

“是解放军。”阿西亚纠正道。但是基斯并不理会:“执政官阁下为了达尔马斯卡的安宁,希望和旧王族修好，但对于毫无证据就假借王家之名惑乱人心，扰乱治安的人，会无一例外地送上处刑台。”



“谁想和维因修好！”阿西亚怒视着基斯大声说道。

“已故的拉米纳斯陛下有东西给您。”一直沉默的巴修面对阿西亚说道，“陛下命我在发生意外时将它交给阿西亚殿下。那就是达尔马斯卡之证——黄昏的破片。有了这个，就可以保证殿下王位的正统性，而这个东西放在哪里只有我知道。”

“等等！”阿西亚打断了巴修的话，“你杀了父王，为什么还来和我说这些？想羞辱我吗？”

“因为那是王家的义务。”巴修冷静地回答。

阿西亚还想说什么，瓦恩在一边插了进来：“都差不多一点吧，我可不想和你们一起被处死。”

“住口！”阿西亚呵斥瓦恩。瓦恩没再说什么，而是把那块从拉巴纳斯塔王宫宝物库中盗得的宝石掏了出来。见到这块宝石，阿西亚和巴修都愣住了。

“哈哈哈……！”基斯在一旁大笑了起来，“已经准备好了啊，这下可省了好大的事。”说着就要上前来拿。阿西亚想夺，却被一边的士兵按住。

瓦恩回头看了巴尔弗雷亚一眼，巴尔弗雷亚使了个眼色，示意瓦恩把宝石交出去。

瓦恩把宝石递给了基斯：“说好了，不许处死我们。”

“审判官是法律的执行人。”接过宝石的基斯答非所问地说，“把他们带走，阿西亚殿下带到别的屋里去。”

众人被押走了。基斯自己站在舰桥上，看着手中的宝石：“维因·索利德尔，你为什么会为了这种东西……”

瓦恩等人走在被押往监牢的路上，大家当然不想就这么被关起来，于是向押解的帝国兵发动攻击。就在他们动手的同时，负责押送的队长也倒戈一击，将最后一个士兵打昏在地。原来这个人是沃斯勒。他是奉侯爵的命令来协助大家的。

在沃斯勒的帮助下，一行人在利维亚桑号里秘密行动，终于找到了阿西亚公主被关押的房间。尽管阿西亚公主对巴修还怀有很深的仇恨，但是毕竟在敌人的地盘逃命要紧，这位公主脾气再大，也必须先忍耐一时才好。

众人在通道中奔跑，忽然看到拉瑟和潘奈罗从另一条路上跑了过来。潘奈罗看到瓦恩，不禁感到悲喜交集，立刻向瓦恩这边跑来。

“对不起，已经没事了。”瓦恩抱住了潘奈罗。另一边，拉瑟大声对众人说道:“基斯已经发觉了，快些逃！”然后，拉瑟转向沃斯勒：“你就是阿兹拉斯将军吧。请和我一起来，我带你去夺飞空艇。”

“你知道我们的身份，还准备放我们走吗?”沃斯勒问道。

拉瑟转向阿西亚：“阿西亚殿下，你是个必须活下去的人。你和罗珍巴格将军被传言死亡，这是有些事情被歪曲过的证据。在今后你们的行动中，一定还将看到更大的歪曲。所以，请从这里离开，将隐藏着的歪曲全部公诸于世。我会纠正那些歪曲，并且守护帝国。”

大家谢过拉瑟，正要赶向飞空艇仓库却看到基斯堵在那里。不料他的魔法被潘奈罗手里的破魔石吸收了。众人经过一番激战，总算打退了他。沃斯勒进来告诉众人飞空艇已经准备好，大家一起冲向了发射台。头盔被打落在地的基斯感受到了破魔石不同寻常的力量，靠在墙边，只觉得惊疑不定。

众人抢了一艘运输艇，装成普通出勤的样子骗过巡逻武装艇，飞回了比尤埃尔巴。出港之后，巴修把恩多尔侯爵的事告诉了阿西亚。

大家见到了侯爵。但是侯爵告诉他们，就算公主想再兴王国，王家之证也已经被夺走了。没有那个，普鲁奥米夏斯的大主教不会承认她是王位继承者的。

半夜里，阿西亚一个人坐在飞空艇修特拉尔号的驾驶舱中，拨动着各种操作仪表。突然，身后传来瓦恩的声音:“你在干什么？”吓了一跳的阿西亚转过头来。

“这可是巴尔弗雷亚的飞空艇。”瓦恩走向阿西亚。

“我要去找‘晓之断片’，另一块王家之证。”阿西亚回过头去，继续摆弄着仪表盘，“我知道那东西在哪里，飞空艇之后我会还的。”

“这算什么办法！”瓦恩指摘道。

“我是不得已！这是为了死去的人们！为什么非要让我藏起来！”阿西亚镇定了一下语气：“我有一个人战斗的觉悟。”

“一个人……那巴修呢？”瓦恩质问道，“再说，怎么能随便偷别人的飞空艇！你还是公主呢！喂！你……”

“不要再这样称呼我了！”阿西亚发起火来。

“我会把你交给侯爵的。”巴尔弗雷亚突然冒了出来。

“等等！”阿西亚急忙阻拦。

“那个人为了你好。”巴尔弗雷亚转过身。

“那么……你是空贼吧？”阿西亚突然大声说道，“请把我从这里绑走吧！”

“这样做我能得到什么好处？”巴尔弗雷亚问道。

“霸王的财宝。”阿西亚一字一句地说，“‘晓之断片’保存在雷斯沃尔王的墓里。”

听到这句话，巴尔弗雷亚转过头来，吹了一声口哨：“是那个雷斯沃尔吗？”

“还有，你的悬赏金也会变得更高。”巴修从巴尔弗雷亚的身后走来，“再怎么说，绑架王族都是重罪。”

“怂恿别人做这件事的家臣也是同罪吧？”巴尔弗雷亚笑道。

巴修走向阿西亚：“我代替沃斯勒和您同行。”阿西亚点了点头。

“瓦恩，你们打算怎么办？”芙兰也出现在舱口，身边还跟着潘奈罗。

“去，当然要去了。”瓦恩对芙兰说，“别把我们丢在这种地方！”

“那么，我也要去！”潘奈罗一下子跳到舱里的座位上，看着瓦恩，“我不要再孤零零一个人了！”

看着潘奈罗，瓦恩点了点头：“知道了。”

“看来已经决定了，那么，就在侯爵发现之前逃掉吧。”芙兰最后走了进来，用手扶着飞空艇的舱门：“像真正的绑架犯那样。”

第五章 背叛

阿尔凯迪亚帝国首都阿尔凯迪斯的皇宫门前，一架军用飞空艇缓缓靠拢。加布拉斯从舷梯上走了下来，直接走进了皇宫的谒见之间。

古拉米斯（**グラミス**）皇帝坐在皇座上，对着摘下头盔的加布拉斯缓缓地开了口：

“多拉库罗研究所……希德博士吗。”

“来自维因殿下的资金援助已经确认过了。纳布迪斯毁灭确实与此有关，但指挥那次作战的审判官捷克托下落不明一事却还没有查清。”

“看来，我古拉米斯也老了。”古拉米斯的表情中带着一丝凄凉，“连自己儿子的行动也没能察觉……”正说着，老皇帝忽然弯下腰，强烈地咳嗽起来。

“陛下……”

“没关系，治不好了。”皇帝重新坐直了身体，“好啦，继承我的将是谁呢……元老院害怕能力过于强大的维因，希望推举年幼的皇帝。加布拉斯，过去我曾经发兵攻打你的祖国……”

“兰迪斯共和国已经消失了，现在帝国就是我的祖国。”加布拉斯接着皇帝的话说道。

“但是，我听说你的兄长不承认帝国的统治，逃亡到了达尔马斯卡。你没有追随你兄长的意思吗？”

加布拉斯停顿了一下，开口说道：“我已经在追了。我会追上他，把他当作帝国的敌人斩杀。”

“为了祖国，连兄长也可以斩杀……是吗。”皇帝盯着加布拉斯说道，“加布拉斯，你这个地方很好，我就是看上了你的绝情。不过，拉瑟不会成为像你和维因那样的人。因此，请在背后支持他吧。”

“陛下的意思是，让我代替拉瑟殿下弄污双手，充当利剑的角色？”

“倒不如说，是盾牌。”皇帝的语气依然缓慢深沉，“请继续监视维因，好吗？他的锋芒已经过于锐利了。”

“谨遵御旨。”

“拜托了，加布拉斯（**ガブラス**）。我啊，已经不想再一次看到儿子们相争的情景了……”话音未落，皇帝又咳嗽起来。加布拉斯静静站在皇帝对面，没有再说一句话。

瓦恩一行人站在沙地上，看着浮在空中的修特拉尔号启动了隐形装置，庞大的艇身当即消失无踪。要到达雷斯沃尔王墓，必须经过西方边境的大沙海。要找到“晓之断片”，必须先对付沙漠中的凶暴民族恩沙族。众人来到了雷斯沃尔王墓。墓室前，一只巨大的精灵从天而降。使用从大砂海中找到的秘宝——伊克希罗之实，众人打败了精灵。

在王墓门前的阶梯上，阿西亚说起了雷斯沃尔时代的历史。那时，被众神宠爱的雷斯沃尔王一代平定了伊巴里斯大陆和奥达利亚大陆，建立了庞大的加尔迪亚联邦。雷斯沃尔虽被称作霸王，但热爱和平，热爱人民，憎恶无意义的战争。这种王族精神传至后世，使安定繁荣持续了数百年。阿尔凯迪亚和罗扎里亚原来都是加尔迪亚联邦的属国，在雷斯沃尔王构筑的和平中孕育起来的都市国家。作为王家血统的证明，雷斯沃尔王留下了三件遗产：“夜光的碎片”传与纳布拉迪亚王家，“黄昏的破片”传与达尔马斯卡王家，而最后的“晓之断片”就封印在此地。一行人做好战斗准备，谨慎地潜进了王墓。

王墓中充满浓密的魔雾之

「为了向暴政者复仇可以毁灭一个国家吗？」

力，处于这样的环境中，人们的魔力恢复速度会加快，但怪物们的实力也会上升。一行人打倒守护魔神来到墓室深处的火焰回廊，见到了沉睡在这里的上古召唤兽——魔人贝里亚斯。这些召唤兽都是曾经败于众神手下的逆天者之魂，被永久封印在时间的洪流中。它们以魔雾之力塑造身躯，拥有无比强大的力量。据说，当年的雷斯沃尔王就是降服了面前这个炎之召唤兽，才获得了众神的承认。在众人的合力之下，贝利亚斯被打败了。召唤兽的形体化作一块召唤水晶，成了众人的仆从。

在回廊尽头的晓天之间里，众人见到了供奉在神坛上的晓之断片。沃斯勒催促阿西亚上前。阿西亚怀着复杂的心情登上神坛，面前突然出现了拉斯拉的幻像。拉斯拉向着神坛下面走去，阿西亚转身向拉斯拉伸出手，却什么也没有摸到。阿西亚低下头，将双手捧在胸前："仇，一定会报的。"忽然，阿西亚发现，神坛下的人看到自己的动作后都是一脸茫然，似乎并没有看到幻像，而只有瓦恩一个人，一直目送着拉斯拉的背影消失在走廊深处。

拿到晓之断片的一行人匆匆走出王墓，却全都愣在了原地。天空中布满战斗艇，整座王墓已经被基斯率领的帝国第八舰队包围了。基斯要求他们把霸王雷斯沃尔的遗产，"神授的破魔石"，也就是晓之断片交出来。这时沃斯勒突然露出了他的本来面目：他是基斯派到反抗组织的卧底！基斯告诉公主，他和沃斯勒达成协议，只要将晓之断片交给帝国，帝国就可以让阿西亚即位，达尔马斯卡就可以复国了。基斯警告阿西亚，如果她继续反抗，只能导致更多人的牺牲。阿西亚慢慢走上前，把晓之断片交给了基斯，然后痛苦地闭上了眼睛。基斯把晓之断片交给副官，让他测定魔力。在帝国第八舰队的轻巡洋舰"西瓦号"上，沃斯勒一边带着瓦恩等人向舰桥里走，一边向阿西亚说着："回到拉巴纳斯塔之后，先把殿下仍然活着的事公之于众，后面的事，就让我来和帝国进行交涉好了。我认为，可以利用拉瑟这条线。他是个很明白事理的人，请相信他吧。"

阿西亚突然说："你觉得我现在还能相信谁？"说完，低下头默默地走了。

沃斯勒半晌无言，然后抬起头，似乎是自言自语地说："为了达尔马斯卡。"

正在这时，走在前面的芙兰忽然感觉到了异常的力量。

同一时刻，利维亚桑号上的技术士官开始对破魔石进行解析，放有晓之断片的收纳仓被推进了利维亚桑号的动力部。"由于设备不足，只能用本舰的动力对破魔石进行测定。让宝石接触动力机关，观察其反应……"士官进行着报告。

"不用报告过程，看结果就行了。"基斯打断了士官的话。

"6900……7000!看不到限界!是神授的破魔石无疑!"利维亚桑号上负责测定的技术士官声音越来越紧张。

"这就是神授的破魔石……简直是神的力量！"基斯赞叹道，"说不定得到它，就能成为第二位霸王。就算不是维因，也……"

"这是……什么？反应系数……"随着士官惊慌的声音，舰内突然响起了警报。

"怎么了？"基斯忙问。

另一边的西瓦号上，芙兰痛苦地蜷曲在地上，身体周围隐隐浮现出红色的光芒。一个帝国士兵过来要拉，却被一种无形的力量弹出老远。

"按住她！"沃斯勒急忙下令。然而，芙兰的力量突然爆发了。瞬间挣断镣铐的芙兰一边喊叫，一边以惊人的速度连续将帝国士兵击倒在地。阿西亚决意趁机逃走，沃斯勒挡在了他们前面："为什么，巴修！如果是你的话，应该能够看清现实！"

"所以，我才要反抗！"巴修只回答了一句话。

只过了极短的时间，舰桥上的士兵就被爆发出力量的芙兰全部击倒，而沃斯勒也败在了巴修的剑下。

同一时刻，利维亚桑号的动力舱中一片混乱。"功率急速下降！怎么会是负值？浮力无法保持！"士官的声音已经变成了喊叫。

"究竟出了什么事？"基斯喊道。

"是破魔石，它正在吸收舰体的动力！"

"停下来！快给我停下来！"基斯慌张地下令。

"不好，发生逆流了！到达临界还有300!是复合崩溃!"

转瞬之间，覆盖一切的光芒吞噬了基斯惊愕的面孔。

西瓦号上的瓦恩等人向脱出舱跑去。阿西亚跑了几步，又转回身，看着远处的巴修和沃斯勒。

跪在地上的沃斯勒看着站在面前的巴修，艰难地说道："我……我是为了祖国……"

"我知道。"巴修平静地答道，"你所做的一切都是为了祖国。"

"哼……"沃斯勒用手撑住地面，脸上露出一丝苦笑："急功近利也是事实……也许是我实在太着急，也许是你回来得实在太晚了……我已经无法再侍奉殿下了，殿下……拜托你了……"

巴修点了点头，转身跑远了。沃斯勒缓缓抬起头，看到头上的天穹逐渐被光芒染成一片雪白。

利维亚桑号的动力部剧烈坍缩，整艘战舰都被一个巨大的光球吸了进去。随后，空间中发生了巨大的爆炸，帝国第八舰队霎时间化作一片火海。就在大型战舰纷纷被烈焰吞没时，一艘小型战斗艇在火舌中穿梭而出，冲向碧空。战斗艇中载着瓦恩等人，巴尔弗雷亚坐在操纵席上，紧张地注视着前方。

"这，这是什么?"瓦恩望着战斗艇外的熊熊烈火问道。

"是魔雾，魔雾实体化了！"芙兰的声音中多少还带着一点颤抖。

"看！"潘奈罗突然指着窗外。

火光开始渐渐消散，一颗晶莹剔透的宝石飘浮在空中。

"是晓之断片！"阿西亚喊道。

"去把它拿回来！"巴尔弗雷亚转动了操纵杆。

"战舰利维亚桑号爆炸坠毁，阿尔凯迪亚帝国第八舰队完全被消灭。就在噩耗震惊帝国政府的时候，我借故托病离开了比尤埃尔巴。同时，伊巴里斯各地的反阿尔凯迪亚势力集结起来，组织成解放军。

在这一时期，返回拉巴那斯塔的阿西亚殿下没有公布自己生存的消息，而是带着晓之断片隐藏了起来，这可说是一件幸事。

如果阿西亚殿下出现在民众们的面前，过去我伪称殿下已经自杀的事就会真相大白，这一定会给解放军的结成造成障碍。

在当时的状态下，即使宣布达尔马斯卡复活，也一定会被帝国一击粉碎。就算失去了第八舰队，阿尔凯迪亚也依然是强大的军事强国。

——哈尔姆·恩多尔4世 回忆录 第16章《雌伏之时》"

第六章 魔石

帝都阿尔凯迪斯的最高权力机构元老院中，古拉米斯皇帝和元老院的成员正围坐在桌前进行秘密会议。

"罗扎利亚帝国的大本营正假借演习的名义集结大军，大概是打算寻找开战的出师之名，对我们进行先制攻击。"

"在如此紧张的时候，失去了利维亚桑舰队真是个沉重的打击。如果现在罗扎里亚打过来，苦战在所难免。招致这种事态的全部责任，应当由擅自调动舰队的维因来负。"

"维因殿下必须接受制裁，这是元老院的一致意见。陛下，虽然是皇子，也请您给予严正的处分。"

倾听着元老院的弹劾，古拉米斯皇帝不由得轻轻握起了双拳："保护维因还是退位，只能二择其一吗……"

"虽然我们万分痛心，但事实的确如此。"

"不要紧，拉瑟殿下会代替维因殿下，将一切都治理得非常好的。"

"可是，"老皇帝说，"拉瑟太过依赖维因，也还太年幼。"

"不会到什么时候都年幼的。就算现在，他也在调查维因殿下的行动，以非凡的意气活跃自己的舞台上呢。"

"该不会是谁唆使他的吧。"皇帝话里有话。

"怎么这样说……过去维因殿下不是也断过哥哥们的罪吗？虽然，那时是陛下的旨意……"

皇帝沉默片刻，之后剧烈地咳嗽起来。

"请放心，古拉米斯陛下，在我们元老院的支持下，阿尔凯迪亚帝国一定会太平无事的。"

"好吧。"皇帝抬起了头，"让维因紧急返回帝都。"

阿西亚在山边了望台上凝望着眼前的云海。忽然，她转过头，看到拉斯拉站在面前。拉斯拉向阿西亚伸出了手，手中捧着的正是晓之碎片。阿西亚接过晓之碎片，并用双手把它抱在胸前。紧接着，拉斯拉消失了，瓦恩的身影出现在了远处。

众人围坐在拉巴那斯塔的一个小房间里。这时，已经是利维亚桑号爆炸后的第四天了。

原纳布拉迪亚王国的首都，也就是拉斯拉王子的故乡。在上次的战争中，发生了原因不明的大爆炸，敌我双方全部被消灭。那个国家也藏有雷斯沃尔王的遗产之一，"夜光的碎片"。

现在看来，只有强大的破魔石才是和帝国军对抗的力量。众人来到了位于大平原上的少数民族加里夫族的聚居区加哈拉，见到了部落的最高长老。长老手持晓之断片端详了许久。阿西亚说明求得破魔石使用方法的来意，没想到最高长老颇为惊讶。

最高长老对阿西亚说，很久以前，加里夫族从众神手中得到了破魔石，却不会使用，众神在失望之下，将这种力量转交给了雷斯沃尔，最终使修姆族的帝王成就了霸王之业。从那以后，只有继承雷斯沃尔之力的修姆族皇家才能够使用破魔石。长老还告诉阿西亚，破魔石中的力量需要长年的积累，这块"晓之断片"刚刚释放了所有力量，等它能够再次使用，大概是阿西亚孙辈的时候了。

感到无比失望的阿西亚低头不语，一位少年忽然从远处走来。众人回过头来，发现来者正是拉瑟。一行人当晚留在了加里夫族的部落中。深夜里，阿西亚一个人面对着营帐里的火堆出神，回想着白天与拉瑟的对话。那时，拉瑟突然对阿西亚发出了请求。

"到普鲁奥米夏斯去？"听到拉瑟的打算，阿西亚有些吃惊。

"对，明早出发。"拉瑟简短而有力地回答，"虽然本来预定有人来接我，但我不想浪费这次相遇的机会。为了防止大战爆发，请把你的力量借给我。"

"大战——？"阿西亚没有听懂。

"恩多尔侯爵为对抗我国而组织了反乱军——对不起，是解放军，你应该有所耳闻吧？但是，如果现在他付诸行动就麻烦了……罗扎里亚帝国把'协助解放军'当成了出师的大义名分，向我国发出了宣战布告。两个帝国即将变成全面战争。"

阿西亚静静地听着。

"所以，我们要到普鲁奥米夏斯去。如果得到了大主教阿纳斯塔西斯的承认，你就能正式继承帝位，宣布达尔马斯卡王国复活了。之后，请你以女王的身份，宣布和阿尔凯迪亚结成友好同盟，阻止恩多尔侯爵！"

"……友好！？"阿西亚的语气中充满了震惊，"不要信口胡说了！你们自己进攻过来，夺走了我们的一切，想这样就一笔勾销吗？"

"成为战场的将是达尔马斯卡！"拉瑟的语气凝重起来，"你想让达尔马斯卡成为第二个纳布迪斯吗？哥哥手里有破魔石！"

阿西亚愣住了，随后带着痛苦的表情低下了头。

"对不起，我知道这是个无耻的要求。不过，我已经想不出其它不需要流血的方法了。如果不相信我，就请用我当人质吧。"

阿西亚低下了头。憎恶帝国也好，希望报仇也好，心中的怨恨不断膨胀，但是，前方的道路却完全看不见，只会发觉自己什么也办不到，心中变得无比空虚。现在大家要做的，是放弃自己的私人恩怨，保护更多无辜人民的生命。而且有拉瑟这样的王子，希望还是有的。

第二天清晨，众人站在加里夫族部落的大门外，准备一起到神都普鲁奥米夏斯去。要去神都的话，必须穿越格尔摩亚大森林。然而，森林中张开的结界阻挡了众人的去路。芙兰说，这片森林只在拒绝她，要过去，只能到维埃拉族聚居区——埃尔托之里去想办法。

埃尔托之里是芙兰的故乡，但是现在，她只是个不请自来的客人。芙兰打开了通向艾尔托之里的通路，并且告诉瓦恩，一个叫做缪琳的孩子或许可以帮助他们。

如同芙兰所说的一样，来到埃尔托之里的众人并没有受到欢迎。刚进村落不久，大家就被一言不发的住民们包围了。维埃拉的首领尤蒂（ユーテ）告诉他们，缪琳离开森林向西去了，正在寻求"铁"的修姆族的"地窖"中彷徨。

她说的地方是森林西面的海奈（ヘネ）魔石矿。搜索之中，众人在矿道深处见到了缪琳的身影，但她看到众人后却立刻跑掉了。感到缪琳有些不对劲的众人一路追去，见到的却是一个强大的怪物。战胜怪物后，步履蹒跚的缪琳从角落中走了出来。芙兰刚要上前，却猛然看到缪琳手中拿着一块人造破魔石。这时，破魔石从缪琳的手中滑掉在地上，摔成了碎片。紧接着，一道魔影从缪琳背后飞走，缪琳随即昏倒在地上。



大家救下缪琳，带着她回到了埃尔托之里，尤蒂把解开森林结界的护符交给了瓦恩。缪琳想追随芙兰，芙兰却说她已经不再是维埃拉，不希望缪琳也变成她那样，连森林之声也无法听到。失望的缪琳哭着跑掉了。

在分别的时候，芙兰问尤蒂："我有一个请求。请替我听一听森林的声音：森林是否在憎恨着我？"

片刻之后，尤蒂答道："森林只是对离开了的你感到怀念。"

"即使是骗我，我也很高兴。"芙兰想转身离开。

"注意，"尤蒂忽然补充道，"森林憎恨着夺走你的修姆族人。"

"现在的我与修姆一样。对吧?"芙兰回过头，"再见了，姐姐……"

第七章 变乱

穿越森林中的结界，众人来到了神都普鲁奥米夏斯。在巍峨的光明之间里，大家见到了大主教阿纳斯塔西斯。脸上布满皱纹的大主教微闭双眼，肃穆的神情中透着威严。然而这个地方却有一位与庄严肃穆气氛不甚搭调的人——一个皮肤黝黑，戴着墨镜，看起来像个花花公子的家伙。他是罗扎利亚帝国的王子阿尔希德·玛尔加拉斯（アルシード），在和解放军达成协议之后，来请阿西亚公主合作对付阿尔凯迪亚帝国的。拉瑟告诉他，达尔马斯卡要与帝国和解，但阿尔希德却告诉他们一个令人震惊的消息：阿尔凯迪亚的古拉米斯皇帝已经被暗杀了！

帝都阿尔凯迪斯的皇宫中，加布拉斯匆匆走向走廊尽头的谒见之间。路上，只见一群帝国士兵正将元老院的成员押向宫外。谒见之间中，加布拉斯眼前出现的是一幅令人震惊的景象。元老院首席古雷戈罗斯倒在一片血泊之中，维因王子和另外三名审判长——扎尔贾巴斯（ザルガバス）、多蕾斯（ドーレス）和贝尔加（ヴェルガー）站在四周。王座上依然坐着格拉米斯皇帝，然而，皇帝双目低垂，头部歪向一边，已经停止了呼吸。

"你说这是元老院干的?"审判长中唯一的女性——多蕾斯正怒气冲冲地质问维因。

"主谋是元老院的议长古雷戈罗斯，他已经承认毒杀陛下，并立即自杀身亡了。"维因回答。

"元老院的大部分成员都是共犯。"体形彪悍，以武力著称的审判长贝尔加插嘴道。

"因此议会的权限已经即时被中止，"维因继续说道，"我将作为临时裁决者负责事态的收拾。"

加布拉斯站在门口，缓缓摘下头盔。

"不要装蒜了!"多蕾斯对维因喊道，"你以为我看不出真正的背叛者吗!"

"你说得太过分了，多蕾斯!"向来沉稳忠诚的审判长贝尔贾巴斯出言制止。

"扎尔贾巴斯！连你也跟着一起演这出戏吗?"多蕾斯转身怒视着扎尔贾巴斯。

扎尔贾巴斯声音低沉地说："罗扎里亚的侵略已经迫近，现在我们必须依靠维因殿下的力量。"

多蕾斯愤怒地扭过头去。

维因在王座前踱了两步："索利德尔只剩下我和拉瑟了。"

"难不成你想连拉瑟殿下也……"多蕾斯的目光紧盯着维因。突然，多蕾斯猛然拔出佩剑，剑锋直指维因："我以律法守护者——审判长的名义宣告，现在要将你拘禁起来!"

谁知这时，贝尔加的剑突然搭在了多蕾斯的颈间。

"指名维因阁下担任临时裁决者的是掌管法律的治安总局。"贝尔加说道，"明白了吗？多蕾斯，就在你把剑指向维因阁下的一瞬间，你已经触犯了法律。"

"你也是同伙吗……"多蕾斯沉重地说。突然，多蕾斯猛然转身，一剑向贝尔加斩去。然而，令多蕾斯没有想到的是，贝尔加只用一只左手就轻轻挡住了疾砍而来的剑身。紧接着，贝尔加的左手放开剑身，猛地抓住多蕾斯的头部，把这位同样身着重甲的审判官单手举到了空中，又狠狠地掷到地上。

"你……那种力量……"倒在地上的多蕾斯艰难地说。

"哈……"贝尔加的脸上显露出一种狂妄的笑容。

一直静静看着事态发展的维因转向站在旁边的扎尔贾巴斯："扎尔贾巴斯，我把亚历山大号给你，你和贝尔加一起去把拉瑟带回来。"

"是。"扎尔贾巴斯领命，转身刚要走，加布拉斯迎了上来。

"阁下，保护拉瑟殿下的任务请交给我。"加布拉斯对维因说。

"不监视着我好吗?"维因用冰冷的语气说，"你似乎一直在暗中探听各种情报，并报告给格拉米斯陛下。"

"那是……"加布拉斯想辩解。

"你只是先皇陛下的一条狗而已。"维因打断了加布拉斯的话，"如果现在想换主人的话……对了，就尽到你作为审判长的职责吧。"

维因的目光扫向倒在一边的多蕾斯。加布拉斯转过头看着多蕾斯，暂时陷入了沉默。

"对违背法律的人予以制裁。"维因下令。

"阁下！这样有点太……"扎尔贾巴斯在一旁劝谏道。

维因没有说话。加布拉斯转过身，一步一步地走到了多蕾斯身边，蹲下身来，慢慢捡起了多蕾斯掉落在地上的剑。

"没关系……动手吧……"多蕾斯看着依然面带犹豫的加布拉斯说，"活下去……保护……拉瑟殿下……拜托了……"

"对不起……"加布拉斯低声说，随后将手中的利刃刺进了多蕾斯的身体。

维因转过身，走到已经死去的格拉米斯身边，将老国王垂落在王座旁的右手放在他的膝上，静静地说道：

"一切都为了索利德尔。"

这样一来，形势就完全不同了：如果是格拉米斯皇帝的话，确实可能会以回避战争为优先，可现在的对手是维因·索利德尔。他一定会宣布公主是假冒的，对解放军形成挑衅。维因渴望战争。而且，更麻烦的是，他是个军事天才。如果众人露面，维因就会挑起战乱，他自己则将成为名垂青史的胜利者。帝国军已经在整备全军，准备开战。维因直属的西方军进入临战态势；新设立的第12舰队已经出发；驻扎在本国的第1舰队即将完成对战舰奥丁的改装；原属凯鲁昂派遣军的第2舰队会弥补第8舰队的空缺。他们的王牌则是破魔石。

为了获得比破魔石更强大的力量大家必须越过帕拉米亚大峡谷，到米利阿姆遗迹，远古霸王雷斯沃尔（レスウォール）托付给当时大主教的力量——能斩碎破魔石的"霸王之剑"，就在那里。

在米利阿姆遗迹中，众人降服了传承自雷斯沃尔的第二只召唤兽——背德皇帝玛蒂乌斯，来到了供奉霸王之剑的"霸者之间"中。面对封印在巨大法阵中的霸王之剑，阿西亚手中的晓之断片忽然放出了蓝色的光芒。与这种光芒形成共鸣，霸王之剑从法阵中脱落而出。

众人赶回了神都普鲁奥米夏斯，谁知眼前看到的却是一片遭受洗劫后的凄惨景象。当瓦恩和阿西亚走进光明之间的时候，看到的却是倒在地上的阿纳斯塔西斯，而手持利刃站在大主教遗体前面的，正是审判长贝尔加。因为大主教不肯吐露剑的下落，他竟然唆使部下血洗了这座宗教圣地，众多教徒和避难的百姓也不能幸免。贝尔加向着众人走来，背后隐隐浮现出与缪灵那时一样的魔影，身上也开始散发出青绿色的光芒。那是人造破魔石是人类的力量。

面对全身被狂气缠绕的贝尔加，众人只得选择战斗。一番激战之后，贝尔加终于被打败了。失去了控制的破魔石之力爆发出来，贝尔加颓然倒在了地上。

这时躲起来的阿尔希德王子又出现了。他告诉大家，拉瑟被帝国军的人带走了。他还请求阿西亚去罗扎利亚避难，但是她拒绝了。阿西亚准备用霸王之剑消灭帝国军的动力——黄昏之碎片。它就在帝都阿尔凯迪斯的多拉库罗研究所里。

一行人长途跋涉，经过莫斯福拉山地和萨利卡树林，来到了佛恩海岸。首次看到大海的瓦恩兴奋不已。阿西亚不习惯在沙上行走，绊了一下，被巴尔弗雷亚扶住。

"为什么要到帝都去?"巴尔弗雷亚问阿西亚。

"因为……要封住破魔石。"阿西亚的声音中带着犹豫。

"不是想'夺回来'吗?"巴尔弗雷亚的语气加重了。

"啊……"阿西亚无言以对。

"想用石头的力量复兴达尔马斯卡……对吧。虽然你的心情我明白，但为什么每个人都……"巴尔弗雷亚摇了摇头。

阿西亚沉默了片刻，回头看着巴尔弗雷亚说："我渴望力量，我被破魔石所迷惑……你是想这样说吗?"

"我知道这样一个人。"巴尔弗雷亚走过阿西亚的身边，走向大海的方向："完全沉浸在破魔石之中，抛弃了其它所有事情，整天不明不白地自言自语，什么爱迪斯还是贝涅斯的……算了，这无所谓。总之，他把一切都当成了研究破魔石的垫脚石，开发飞空艇，开发兵器，还硬逼我去当审判官……"

跟在巴尔弗雷亚后面的阿西亚停住了脚步："你是……审判官?"

"应该说是'被隐藏的痛苦过去'。"巴尔弗雷亚走到了海边，叉起了腰，"我立刻就逃掉了。既是从审判官的义务中逃开，也是从那家伙身边逃开。希德穆法斯·迪姆·布兰扎，也就是多拉库罗研究所的希德（シド）博士。他被破魔石夺去了心灵，变得不再是他……也不再是我的父亲了。"

巴尔弗雷亚回过头来看着阿西亚："你可不要变成他那样啊。"

阿西亚不知道说什么才好。

巴尔弗雷亚又把头转了回去："我逃掉了，因为我不想看到被石头附身的他。逃出来后，我以为已经获得自由，却在毫不知情的状况下跑去偷黄昏的破片，遇见了你，跑到了这里。结果，我还是没能逃掉。所以，我要让它结束。我不想再被过去所束缚。"

阿西亚走到巴尔弗雷亚的身边，低下了头："斩断过去就能……获得自由吗……"

第八章 希望

众人穿越索亨地下宫殿和阿尔凯迪斯旧市街，来到了帝都阿尔凯迪斯（アルケイディス）。这里分为下层和上层两个不同的地区。经过一番周折，众人设法潜入了多拉库罗研究所。谁知，研究所内却是一副已经遭到袭击的模样。警备兵被打倒了很多，很多设施也被翻得一片狼籍。巴修和巴尔弗雷亚认为，可能有什么想寻找破魔石的人赶到了前面。

一行人好不容易摆脱追兵来到了较高楼层，谁知刚一走出升降梯，一道黑影突然向巴修袭来。巴修急忙闪身架住了袭击者的臂膀，这才看清来者是一个身着空贼服装的男人。他叫雷达斯，是为解放军提供帮助的人。

在研究所的深处，众人与希德一场恶战。落败的希德告诉公主，到吉尔贝根可以拿到新的破魔石，而他也会到那里去。

"在苛烈的肃清行动中，元老院完全解体，维因·索利德尔掌管了整个帝国的实权。

这次事件虽然让帝国的国家机构出现了一些混乱，但也使军队的士气进一步提高。审判官们的统治和罗扎里亚帝国的威胁使帝国将兵们达成了空前的团结。另一边，我们解放军正在边境空域蓄积力量，准备应付即将到来的决战。

决定伊巴里斯时代命运的一战已经迫近了。

——哈尔姆·恩多尔4世 回忆录 第17章《黄昏与黎明》"

众人在经过休整之后，穿越充满幻象的幻妖之森，到了古代都市吉尔贝根。在古代都市的深处，众人看到了一个巨大的水晶体。沉睡在古代都市中的神灵告诉阿西亚，只要找到绝海之塔中的"天阳之茧"，就可以得到新的破魔石。以前的破魔石只是从那上面剥落的碎片而已。它们还告诉阿西亚，贝涅斯本是它们中的一员，后来为了证明人类的力量，从而反叛到帝国一侧，帮他们制造"人造破魔石"。众神将"契约之剑"授予公主，让她拿着真正的破魔石，给予帝国灭亡的惩罚。人类总是让历史发生混乱，

在过于短暂的生命中焦虑不安，被无聊的欲望所缠绕，在不断重复错误的过程中走向灭亡。如果神灵不去引导人类的子民并时时给予他们惩罚，伊巴里斯世界早就灭亡了。不灭之神有引导历史走向正确方向的义务，被神灵选中的人，有对阻挠历史走向正确方向的人施以惩罚的义务。现在公主就是那个被选中的人，她的义务是向夺走她国家的人复仇，成为救国的圣女。

阿西亚等人决定前往绝海之塔——位于利多尔阿纳瀑布附近的大灯台。雷达斯把一块在多拉库罗研究所找到的新型飞空石给了巴尔弗雷亚，让他装在修特拉尔号上，这样，修特拉尔号就可以飞越亚克托地区了。同时，雷达斯希望和众人随行。当阿西亚问及他的理由时，雷达斯只说，变成一片死都的纳布迪斯是他难以忘怀的地方。

在强化飞空艇的帮助下，众人来到了大灯台。

“喂，瓦恩。”巴尔弗雷亚对瓦恩说，“万一我有什么意外，修特拉尔就交给你了。”

“万一……什么意思？”瓦恩追问。

“各种原因吧……谁让我是主人公呢。回头教你操纵飞空艇的方法吧。”巴尔弗雷亚头也不回地向大灯台走去。

众人经过雷斯沃尔王设下的重重试练，降服召唤兽哈修马利姆，来到了灯台的顶端，找到了天阳之茧。这时候，拉斯拉的灵魂又出现了。

“我能用破魔石……毁灭帝国吗？”阿西亚大声向着拉斯拉问道。

拉斯拉对着阿西亚伸出了手。

“破坏是你的愿望吗？”阿西亚继续问道，“我的义务是复仇吗？我……”

“为什么发问？伸出手去就可以了！”声音突然在回廊边缘响起。众人急忙回头，从两厢望向漆黑如墨，席卷着狂风的夜空，只见一个黑影手提两柄长剑，巍然地站在那里。

“那是给予你的复仇之刃，你要用它为父报仇！”黑影逐渐逼近。当看清来者的真面目时，阿西亚猛然屏住了呼吸。

“对，就是我，化成巴修杀害达尔马斯卡王的正是我！对于杀死你父亲的我，你能够不来复仇吗！”从黑暗中走出的，正是巴修的兄弟——审判长加布拉斯。

“你！”阿西亚刚说了这一句，瓦恩突然跑上前去，脸上充满了愤怒：“就是你把哥哥！……”

“杀害国王，灭亡国家的对手就站在你的面前！”加布拉斯把手中的两柄长剑组合成了一柄双刃长刀。

“锵啷！”霸王之剑从阿西亚手中落在了地上。阿西亚双手握紧了契约之剑，怒视着加布拉斯。

“对，这样才对！”加布拉斯面对瓦恩举起了长刀，“憎恨吧！拿起武器！洗雪战死者们的怨恨！”

长刀直劈而下，却被一对弯刀阻挡了锋芒——雷达斯用手中的兵刃稳稳地挡下了加布拉斯的攻击。

“过去，曾经有一位审判长。”雷达斯渐渐抬起了头，“那个男人在不明原由的情况下发动了从纳布拉迪亚夺取的‘夜光的碎片’，把整座纳布迪斯城夷为了平地。而实际上，那只是希德为了测试破魔石威力所进行的一次‘实验’。两年前，男人发誓要将那种危险的力量彻底封印。因此，他舍弃了审判长的铠甲，也舍弃了自己的名字——”

看到雷达斯的面孔，加布拉斯后退了两步：“审判长·捷克特（ゼクト）！”

“好久不见了，加布拉斯！”雷达斯用身躯挡在阿西亚和瓦恩的前面，对阿西亚说道：“伸出手吧，阿西亚公主！不过，你应该抓住的是超越复仇与绝望的东西，像我和加布拉斯这种被仅仅束缚住的人类所无法触及的东西！”

加布拉斯和雷达斯猛然间刀剑相交，加布拉斯把雷达斯弹了出去。

“无论怎样抵抗，人也无法从过去中逃离！”加布拉斯指着倒在地上的雷达斯喊道，“这个男人不是已经证明了吗！来！对过去宣誓，完成复仇吧！那是死者们的愿望！”

阿西亚无助地转过脸，望着拉斯拉的幻像。瓦恩捡起了雷达斯落在地上的刀，愤怒地望着加布拉斯。忽然，阿西亚和瓦恩同时转回头，目光在不经意间重合，两人都怔了一下，表情从无助和愤怒渐渐转化成了沉思。

拉斯拉的幻像向着阿西亚张开了双臂。阿西亚看着幻像，慢慢地开了口：“拉斯拉，我相信你。你……不是一个这样的人！”

契约之剑斩向了拉斯拉的幻影，幻影瞬间变得模糊了。

“那个人……已经不在了。”阿西亚低下了头。

“阿西亚·巴纳尔干·达尔马斯卡！”幻影中突然传出了神灵的声音，“你是用我们的破魔石将历史导向正途的圣女……”

又是一剑，幻影完全消失了。

“我不是什么圣女！”阿西亚喊道。

“阿西亚……”瓦恩静静注视着阿西亚的背影。

“在漫长的历史中，达尔马斯卡一次也没有使用过黄昏的破片，是由发誓即使受苦也不求助于宝石的人们所构成的国家。我想重建的，是这样的达尔马斯卡。”阿西亚松开手，契约之剑掉落在地上，“依赖石头就等于背叛。”

阿西亚回过头来，坚定地说：“我要粉碎天阳之茧，舍弃破魔石！”

“不想要力量了吗？”加布拉斯追问道，“灭国的屈辱怎么办？死者的怨恨又怎么办！”

“不对。”瓦恩在一旁说道。

加布拉斯扭过了头。

“什么也不会变。哥哥的怨恨根本不可能洗雪。因为，哥哥已经……不在了！”

阿西亚也转过身来：“即使有力量也不会改变什么，所以，已经……”

阿西亚把晓之断片扔到了加布拉斯的脚下。

“这……”加布拉斯的声音中有了一丝犹豫，“但是，没有力量就什么也做不成，什么人也保护不了！”

“那么，就让我来守护吧！”巴修站到了加布拉斯的面前。

“哈！守护？你吗？”加布拉斯愤怒了，“就凭兰迪斯和达尔马斯卡都没有守住，在这里忍辱偷生的你吗？你也差不多该是时候学懂了，越想守护的东西越守不住！”

加布拉斯挥刀袭向众人。然而他最终还是战败了。这时候，希德又一次出现。他将破魔石的碎片抛向天阳之茧，企图使所有魔雾全部释放出来，让帝国舰队吸收。这个以战胜众神为执念的狂人最终还是被大家击败，化成了幻影。

这时，天阳之茧的鼓动越来越剧烈。瓦恩向阿西亚喊道："阿西亚！剑！快阻止它！”

阿西亚和瓦恩分别举着霸王之剑和契约之剑冲向前去，可魔雾的释放过于剧烈，二人根本无法前进一步。突然，雷达斯挡在了阿西亚的面前。

“赶紧逃走吧，已经越过临界点，开始复合崩溃了。规模大概是利维亚桑号时的几千倍。”雷达斯从阿西亚手中拿过了霸王之剑，双手举起，平静地说：“这是我对纳布迪斯赎的罪。”

“喂……”瓦恩发觉不妙，想出言阻止，可雷达斯已经向着天阳之茧猛冲过去，挥剑劈下。然而，茧的抵抗之力却阻挡了霸王之剑的剑刃。

“雷达斯，不行啊！”瓦恩大声叫道。然而，雷达斯却突然向着天阳之茧发出一声怒吼：

“不要小看了……审判长的力量！”

雷达斯拼尽全力的一击砍中了天阳之茧，整座灯台瞬间被耀眼的光芒所覆盖。就在眼前的一切都将消失在光芒中的瞬间，瓦恩看到，雷达斯的脸上露出了一丝满足的笑容。

最终章 决战

由于雷达斯的舍身，众人成功脱出了大灯台。然而，回到港町之后，众人得到的却是阿尔希德带来的坏消息。由于罗扎里亚主战派的暗中活动，一部分罗扎利亚士兵为了制造宣战名义，渗透到了恩多尔侯爵组织的解放军中，无视侯爵的命令，擅自攻击阿尔凯迪亚的部队。侯爵迫不得已，只得正式宣战，整场大战已经打响了，而交锋的战场，正是达尔马斯卡。维因虽然失去了破魔石，却出动了另一张王牌——空中要塞巴哈姆特（バハムート）。这艘超巨型战舰吸收了希德从天阳之茧中释放出的魔雾，具有超乎寻常的力量，并由维因亲自指挥。如果解放军和罗扎里亚军在不了解情况的状态下开战，一定会全军覆没。

“阻止巴哈姆特，守护达尔马斯卡！”听完阿尔希德的话后，阿西亚坚定地说出了这句话，“这是我……”

“是我们的工作。”瓦恩从阿西亚身后走过来说。

“守护我们的城市吧!”潘奈罗也站到了阿西亚的身边。

阿西亚点点头，脸上露出了从容的微笑。

空中要塞巴哈姆特号的舰桥上，维因和拉瑟并肩而立。维因面无表情地注视着前方，拉瑟则带着沉重的表情注视着维因。

前方传来了主炮准备发射的讯息，而巴哈姆特面对的目标，是几艘已经完全沉默的解放军战舰。

“请停止发射!”拉瑟请求维因，“他们已经投降了！”

“这个场面是难得的供品，他在那个世界也会看着的吧。”维因转过头，看着空无一人的身边：“对吧，贝涅斯。”

“主炮发射准备完成！”士官报告道。

“哥哥！”拉瑟喊道。

“发射。”维因连看都不看拉瑟一眼。

巴哈姆特主炮中射出的魔雾光束轻松穿透了一艘解放军的战舰。只一瞬间，这艘战舰就如同利维亚桑号一样，在一个大火球中彻底消失了。

“为什么……”拉瑟扶在栏杆上，脸上显出了痛苦的表情。

“知道投降也没用的话，反乱军就会拼死作战了。”维因说道，“我们就可以对他们迎头予以痛击——在拉巴纳斯塔人们的眼前。”

“这样的话，人们都会憎恨哥哥。”拉瑟低着头说。

“纵容他们的话，他们会再次作乱的。”维因闭上了眼睛。

“我不这样认为。”拉瑟抬起头，直视维因，“人们应该携手共创未来！你是……错的！”

“那么，”维因转过头来，冷冷地对拉瑟说，“你就想办法得到能矫正我的力量吧！”

“确认反乱军舰队主力！”报告又一次传递上来。

“听好！”维因一声令下，舰内的将官们全都转过身来，立正站好。

“这是我们构筑历史的第一步！大家请各尽职守，彻底歼灭反乱军的部队！阿尔凯迪亚万岁！”

恩多尔侯爵指挥着主力与帝国军顽强地战斗，但是在巴哈姆特压倒性的火力之下，解放军陷入了苦战。突然，一艘高速飞空艇穿越战线向着巴哈姆特疾驶而去，这艘飞空艇正是修特拉尔。

“叔父，是我！”恩多尔旗舰的舰桥里传出了阿西亚的声音，“我们要潜入巴哈姆特，阻止维因！”

“太乱来了！”恩多尔用严厉的声音说，“殿下的职责是在战后！”

“要是在这里输掉，那就没有战后了！”阿西亚说，“请求火力支援！”

“不行！”恩多尔依然不松口。忽然，通话器里传出了拉瑟的声音。

“我是拉瑟！我也一起去！”

“拉瑟?”恩多尔迟疑了一下，“是吗，以他为人质……”

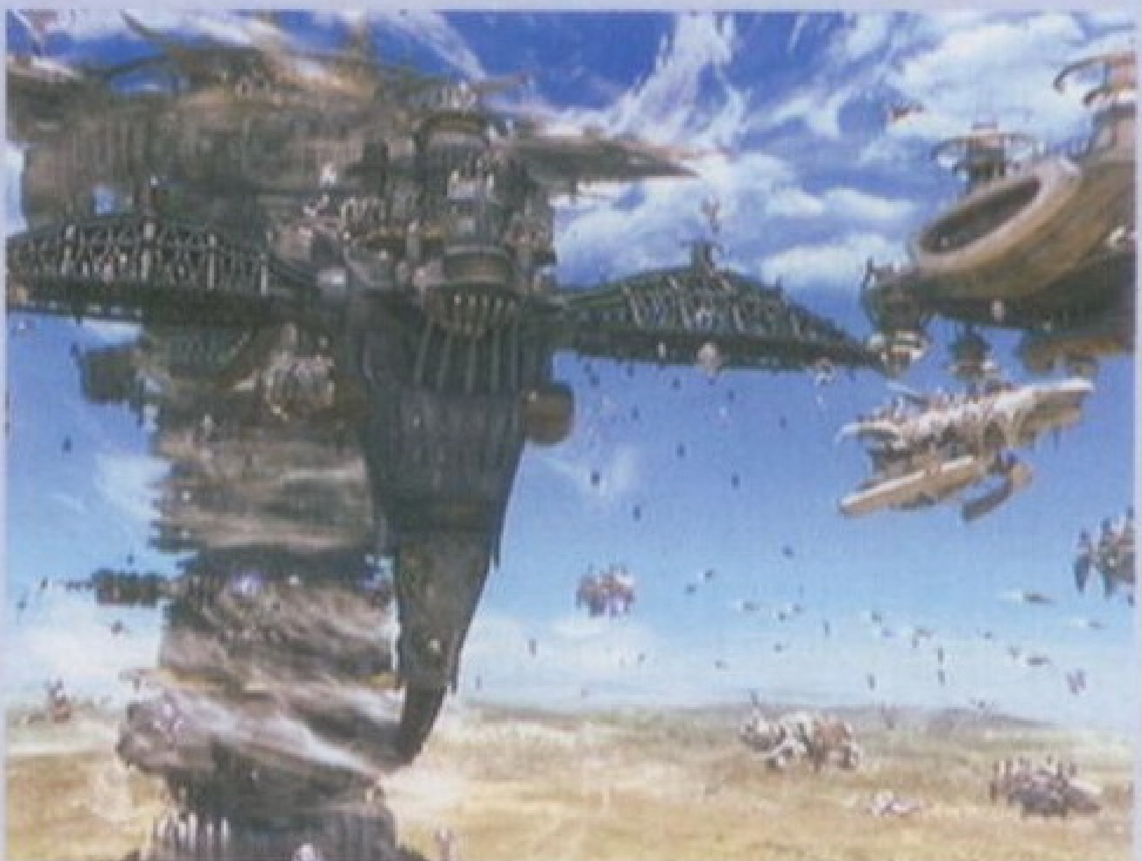
“不，叔父！”阿西亚喊道，“他会和我们一起与维因作战！”

拉瑟的声音又响起来：“请交给我们吧！”

沉思片刻，恩多尔说：“明白了，我会把赌注押在你们二人身上！”

修特拉尔号里，阿西亚和手里拿着变声器的瓦恩相视一笑。

在巴尔弗雷亚非凡的操纵技术下，修特拉尔躲过了火力网，成功停靠在了巴哈姆特的舰体上。一行人潜进了这座空中要塞。



阿西亚认为，只打倒维因一个人就能结束战斗，没必要多做杀戮。于是众人开始寻找要塞的指令塔。正寻找见，要塞发生了剧烈的摇晃。众人知道，是解放军的攻击奏效了。

在通向主舰桥的路上，众人意外地遇到了加布拉斯。

「我选择放弃，人民的生命比成为圣女更重要」

“你活下来了吗……”巴修对加布拉斯说道。

“我是审判长！”加布拉斯说，可是刚走两步，他的身体摇晃了一下，险些摔倒。

“不过，现在就像只野狗。”加布拉斯用凄凉的声音说，“也许这就是向毁灭了我们祖国的帝国摇尾乞怜的报应。”

“不要再折磨自己了。”巴修对加布拉斯说。

“你明白什么！”加布拉斯愤怒地说，“为什么没能守住兰迪斯和达尔马斯卡的你到现在也没有迷失自己！”

“因为还有需要我守护的人。”巴修答道，“仅此而已。你不是也在这里，一心守护着拉瑟吗！”

“住口!你夺取了我的一切!”听不进巴修话的加布拉斯举起了手中的剑，“我不能原谅舍弃了故乡的你，我剩下的想法只有这一个了!越想守护的东西越守不住，不是吗！”



巴修用严肃的声音说道：“把这个问题的答案告诉你，就是我身为哥哥的职责！”

战斗很快结束了。战败的加布拉斯看着巴修，声音中带着扭曲：“你没有力量了吗？”

“我倒还要问你！”巴修说道，“不是吗，诺亚！”

加布拉斯一下子跪在了地上：“我已经没有再用那个名字的资格了。”

“活下去，”巴修说，“将功赎罪就可以了！”

在巴哈姆特的最上层，众人终于见到了维因和拉瑟。拉瑟在关键时刻突然觉醒，与大家一起加入了反抗维因的行列。尽管维因赤手空拳，但战斗力依然超出了大家的想象。经过一番苦战，他总算被打倒了。就在这时，他体内的人造破魔石爆发了。维因释放出了魔雾的力量。数把以魔雾之力具现化的魔剑从空中飞了下来，飞舞在已经发生异变的维因身边。

操纵魔雾之力发动进攻的维因比刚才更难对付，然而在加布拉斯的加势下，众人最终还是打败了他。看着气势已经衰退的维因，加布拉斯举剑冲了过来，利刃刺进了维因的胸膛。

然而，维因并没有倒下。一柄魔雾之剑飞了过来，击碎了加布拉斯的左侧的半边头盔。

加布拉斯缓缓回过头来凝视着维因，双手依然紧握着剑柄：“就算是野狗，也有自己的尊严！”

维因蓄起全身之力，猛地把加布拉斯打飞出去。巴修急忙跑过去，抱起头盔已经掉落的加布拉斯。

“这就是我……赎的罪。”加布拉斯缓缓对巴修说道。

“不可饶恕，加布拉斯！”维因突然恶狠狠地扬起双手，数把魔剑同时以极快的速度飞向巴修和加布拉斯。谁知，就在二人即将被击中时，剑突然停住了。维因先是一愣，然后，当他看清面前发生的事时，不禁大惊失色。

拉瑟手中擎着一块蓝色的人造破魔石挡在巴修和加布拉斯面前。魔雾的力量被破魔石吸收，魔剑霎时消失无踪。同时，吸收了魔剑的破魔石也变成碎片，散落在了地面上。维因看着用坚定神情盯着自己的拉瑟，不禁向后倒退了一步。这时。瓦恩看准机会，捡起加布拉斯掉在地上的剑，突然冲向维因，一击把他从指令台上打了下去。

维因慢慢站起身，步履蹒跚地向舰外走去。瓦恩想追，却被突然出现的贝涅斯挡了下来。贝涅斯沉默了数秒钟，慢慢消失了，瓦恩、巴尔弗雷亚和芙兰向外追去。

加布拉斯躺在地上，看着拉瑟说道：“巴修，他是个不错的‘主人’吧？”

巴修点了点头。

维因步履艰难地走到巴哈姆特的天顶上，仰望天空，大声喊道：“贝涅斯！”

贝涅斯悄无声息地出现在维因面前。

“看来，我当不成霸王了。”维因一边向前挪着，一边对贝涅斯说，“你的愿望，请拜托别的人吧。”

“我的愿望早已实现了。”贝涅斯的声音平静地响起，“天阳之茧已经被粉碎，破魔石的历史结束了，世界已经不再需要不灭的神灵了。因此，请让我看着你走到最后……让我们一起走吧。”

维因抬起头，扭曲的脸上浮现出了一丝难以明辨的笑容。贝涅斯跟着维因，一起在这段通向要塞边缘的路上慢慢走着。

“让我们宣告新世界的开幕吧。”维因抬头望着天空，“希德在等着我呢。”

贝涅斯停下了脚步，凝望着维因的背影。渐渐地，贝涅斯神灵的身躯化作无数魔雾的颗粒，飞进了维因的身体。

维因依然向前走着，身体中开始渗出炽红色的魔雾气流。气流逐渐包围了维因的全身，并且不断膨胀。维因的躯体发出烈火一般的光芒，渐渐将周围染成一片红色。

突然，魔雾彻底爆发了出来。整个巴哈姆特要塞的顶部全部被笼罩在这股充满霸气的力量之中。舰体表面的金属被魔雾的力量吸离，不断附着在维因的身体表面，维因逐渐变成了一个巨大的变异体，邪神一般的巨大羽翼在天空中描绘出了一幅令人颤栗的地狱画卷。

望着维因——伊巴里斯大陆上最后的一位不灭之神，阿西亚、瓦恩和其他人握紧了手中的武器，一言不发地迎上前去。

魔雾的力量震动大地，灼热气浪遮蔽了整片天空。然而，在这个神明已经无法左右人类意志的时刻，不灭者的霸气最终没能阻挡住拥有信念的人们。

维因的力量终于用尽了。邪神一般的躯体燃烧崩落，化为巨大的火球，发出了最后的一声吼叫。

尾声 希望

维因死去了，然而战争还在继续。阿西亚决定，要用自己的力量终结这场战争。众人回到修特拉尔号，却没想到燃料已经用尽。而且更为严重的是，由于受到维因的破坏，巴哈姆特要塞的浮空环停止了运作。

巴尔弗雷亚思索了一下，让瓦恩坐到了驾驶席上：“修特拉尔的浮空环一开始运转就立刻发进！照我教的做，你可以飞起来的！”

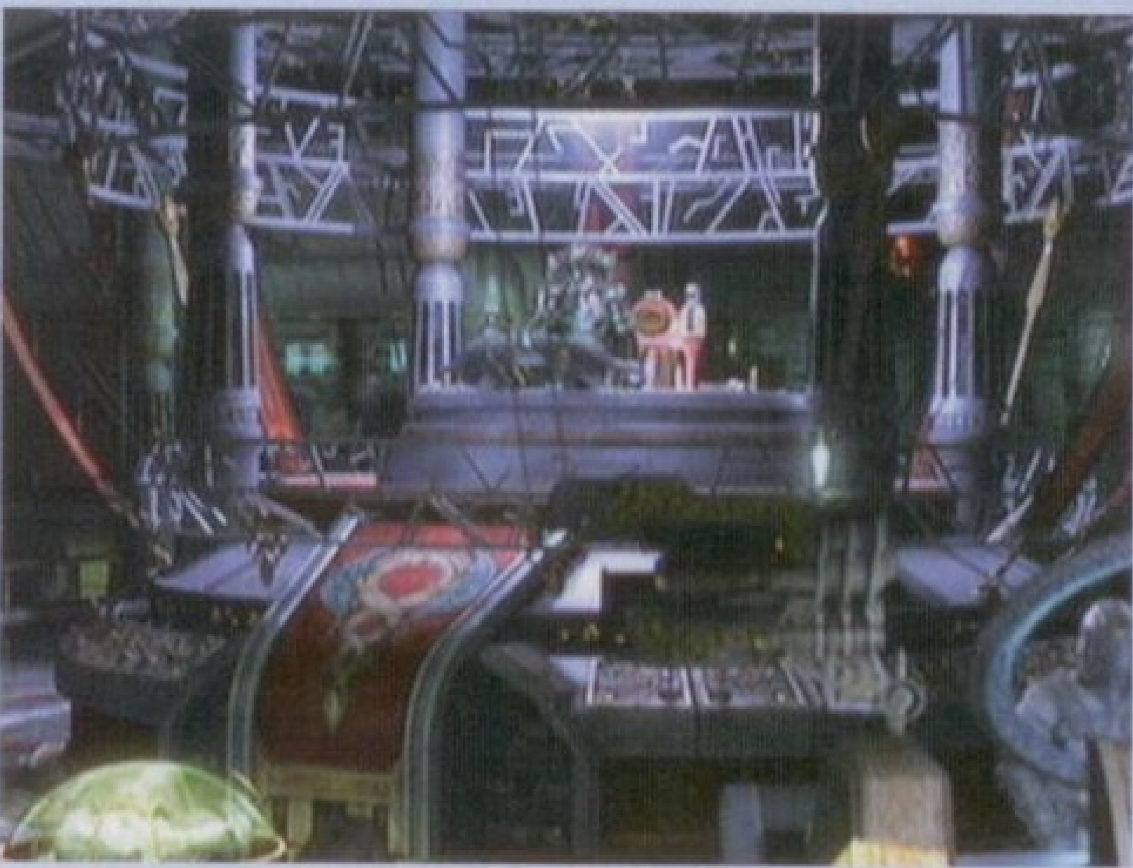
芙兰也让潘奈罗坐到了舵手席上：“小心巴哈姆特对飞空石造成的干涉。是你的话，一定可以控制修特拉尔的感情。”

修特拉尔的机舱中，巴修和拉瑟正守候在奄奄一息的加布拉斯身边。

“巴修，拉瑟殿下就拜托给你了……”加布拉斯用微弱的声音说道，“如果现在索利德尔家灭亡，帝国就会崩溃，战争将扩大成为内战。”

“我知道。”巴修回答。

“拉瑟殿下……是最后的希望……”加布拉斯转过头来看着拉瑟。拉瑟低下头，把自己的手轻轻放在了加布拉斯的手上。



巴尔弗雷亚和芙兰从修特拉尔上跳了下去。片刻之后，修特拉尔的浮空环开始了运转。

“功率恢复了！瓦恩，可以走了！”潘奈罗发令。

“好，大家抓稳了！”瓦恩扳动了操纵杆，修特拉尔像离弦之箭一般，从巴哈姆特上疾驶而去。

修特拉尔飞到了两军阵线的中央，巴修手持通话器，用和加布拉斯相同的声音对帝国军播放着停战宣告，拉瑟站在巴修的身边。

“停止攻击!我是审判长加布拉斯!告知阿尔凯迪亚全体舰队，停止攻击!战争已经结束了!我国与达尔马斯卡王国的阿西亚·巴纳尔干·达尔马斯卡公主已经协定停战！”

然后，拉瑟接过了巴修手中的通话器：

“我是拉瑟·法尔纳斯·索利德尔！我的兄长维因殿下已经壮烈战死，现在所有舰队转为由我指挥！”

紧接着，通话器中又传出了阿西亚的声音：

“我是阿西亚·达尔马斯卡！审判长加布拉斯和拉瑟·索利德尔的话是真的！我请求大家停止战斗，战争已经结束了！”阿西亚停了一下，控制着自己的感情说道：“我们已经……自由了！”

关上了通话器的阿西亚泣不成声，巴修和拉瑟走到了阿西亚的身边。与此同时，解放军和帝国军的舰队同时停止了攻击。瓦恩在驾驶座上回过头来，脸上带着笑容。

突然，潘奈罗发出了焦急的喊声：“看，巴哈姆特！”

失去了浮力的巴哈姆特开始向着拉巴纳斯塔市区坠落。巨大的阴影笼罩在整座王都上空。就在此时，解放军旗舰加兰多突然接到了帝国军第12舰队旗舰亚历山大号的通信请求。

“接进来。”恩多尔下令。

“我是阿尔凯迪亚军达尔马斯卡方面第12舰队旗舰亚历山大舰长，审判长扎尔贾巴斯。我舰将从现在开始，为阻止巴哈姆特坠落在拉巴纳斯塔上而进行撞击！”

“什么！”恩多尔一惊。

“王都的魔法障壁支持不住巴哈姆特，这样下去，拉巴纳斯塔就会灭亡！”扎尔贾巴斯用沉稳的语气说道，“请你们的舰队准备，将我们撞击后的碎片彻底击落！”

所有人都低下了头。

“喂喂，现在可不流行随便轻生啊。”突然，各舰的通话器中传出了巴尔弗雷亚的声音。

“巴尔弗雷亚！你在哪里？”瓦恩大声问。

“哟，瓦恩。”巴尔弗雷亚用轻松的口吻说道，“似乎平安逃出去了嘛。修特拉尔是部好飞空艇吧？”

“你想做什么，巴尔弗雷亚？”恩多尔侯爵在加兰多上发问。

“大叔，”巴尔弗雷亚通过通话器对恩多尔说道，“你能不能阻止亚历山大上那个傻判官？我们正在拼命修巴哈姆特的浮空环！就只差一点了，千万别让他干什么神风特攻的傻事！”

“你……你现在在做什么，你明白吗？”阿西亚焦急地对着通话器说。

“别担心，公主大人。”巴尔弗雷亚一边不停地操作着，一边说道：“你以为我是谁？我是这个故事的主人公啊。主人公是绝对——不会死的。”

巴尔弗雷亚把最后一个后备部件插进控制槽，巴哈姆特的浮力环立刻闪出亮光，整座要塞渐渐飞离了拉巴纳斯塔上空。

“帅啊！”巴尔弗雷亚激动地挥了一下拳头，“芙兰！给浮力环注入燃料！”

巴尔弗雷亚转回身，却发现芙兰已经被震动时落下的废件砸昏在地。

“啧……要人担心的家伙……”巴尔弗雷亚急忙跑向芙兰。

“拜托……巴尔弗雷亚，请快点从巴哈姆特逃出来……”阿西亚对着通话器喊道，“拜托……如果你死了，如果你死了……我……”

巴尔弗雷亚抱起了芙兰。芙兰倚在巴尔弗雷亚身上，脸上带着微笑：“当个帅哥真是辛苦啊。”

“傻——瓜。”巴尔弗雷亚对芙兰一撇嘴，然后抬起头对着通话器：“瓦恩，我把修特拉尔借给你了。我一定会来取的，敢弄伤的话我可饶不了你！”

“嗯，知道了。”瓦恩大声说道，“我会等着的！”

“巴尔弗雷亚——！”随着阿西亚的喊声，巴哈姆特坠落在远方的夕阳之中，插在了远出的沙漠里……

一年后。

晴朗的天空下，怀里抱着购物篮的潘奈罗走在繁华的街市上。

“这一年，感觉好像在一瞬间就过去了。拉巴纳斯塔已经完全恢复了生机，就像爸爸和妈妈还在的时候一样。当然，失去的东西也很多。不过，我祈求能够忘记过去，只看到未来。下个月就该举行阿西亚的加冕仪式了。虽然阿西亚好像变得离我们越来越远，可那也是没办法的事。因为，她是‘女王陛下’嘛。”

“期待能在加冕仪式上与你再次见面。”阿尔凯迪斯的王宫里，拉瑟正读着一封信。这时，一位戴着与加布拉斯相同头盔的审判长走了进来。

“您叫我吗？”审判长摘下头盔，左额上的伤痕清晰可见。

拉瑟把手中的信递给了身着审判长铠甲的巴修。

“巴修叔叔现在好吗？”巴修低下头，看到的是潘奈罗的字迹，“为了伊巴里斯的和平而留在拉瑟身边的巴修叔叔，我知道，他其实很想回到阿西亚的身边。虽然阿西

「当和平来到的时候，一切都会更美好」


主人公一行成功消灭了与叛神合体的维因，但是激战的炮火仍然在继续，无知者仍然在做着无谓的牺牲。

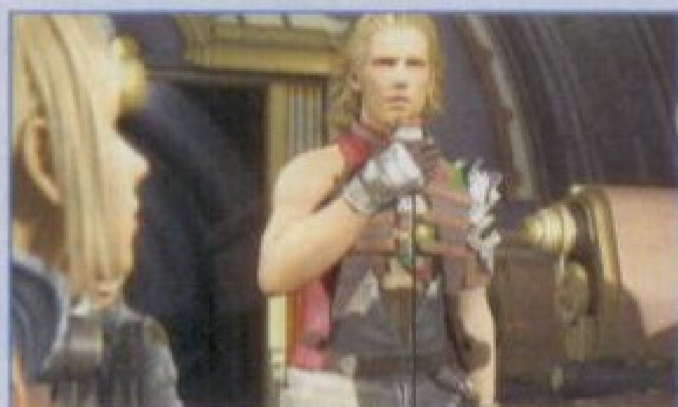

阿西亚公主和许多人企盼的和平终于要到来了。在这之前，阻止战火蔓延是最后也是最紧要的事情。


关键时刻，巴哈姆特的能源供给突然失去控制，巴尔弗雷亚与芙兰冒险前往要塞内，并把飞空艇交给了瓦恩。

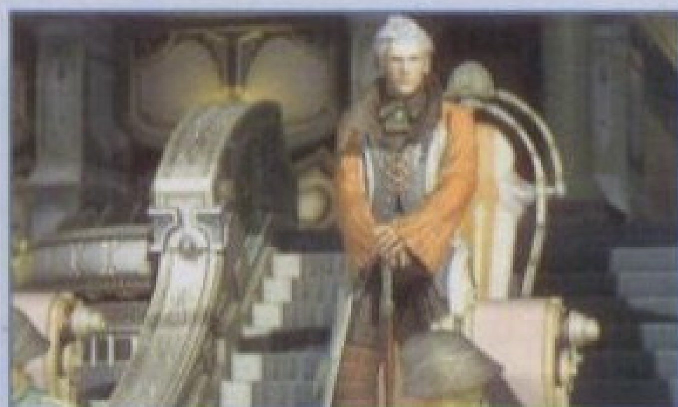

潘奈罗和瓦恩在巴尔弗雷亚的指导下对飞空艇已经驾轻就熟。在关键时刻他们坐在了驾驶员的位置上。

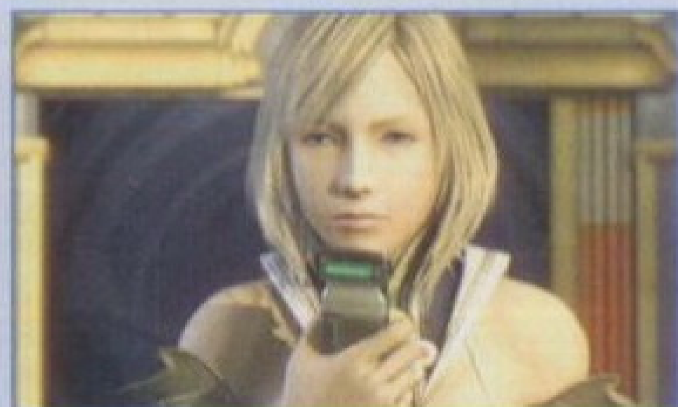

加布拉斯在最后关头终于觉醒了。虽然最后依然因为伤重不治，但是在临终时将自己的任务委托给巴修。


恩多尔侯爵率领的解放军舰队准备向帝国军实施总攻击。失去了巴哈姆特的帝国舰队随时有崩溃的可能。

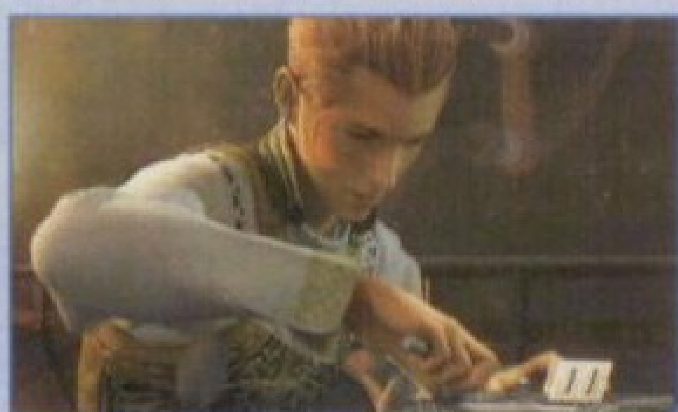

关键时刻，巴修以加布拉斯的名义宣布战争结束，号召所有帝国军舰队向解放军停火，制止无谓的伤亡。

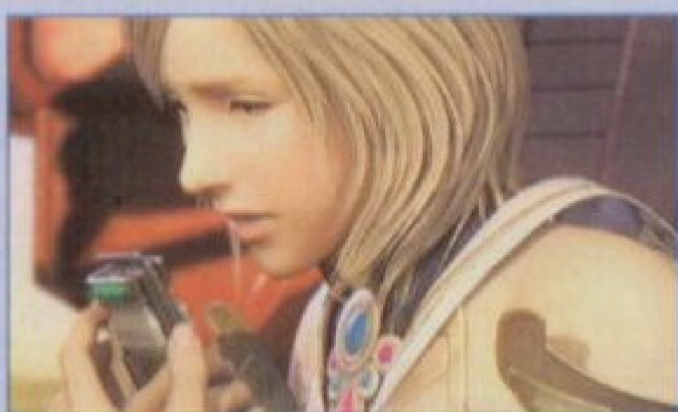

拉瑟王子向全体帝国军将士宣告维因王子战死的消息，并且作为帝国统治者的继承人宣布停战。


恩多尔侯爵一直与反帝国抵抗组织周旋，既被人利用，又利用着别人。对于突如其来的和平，他半信半疑。

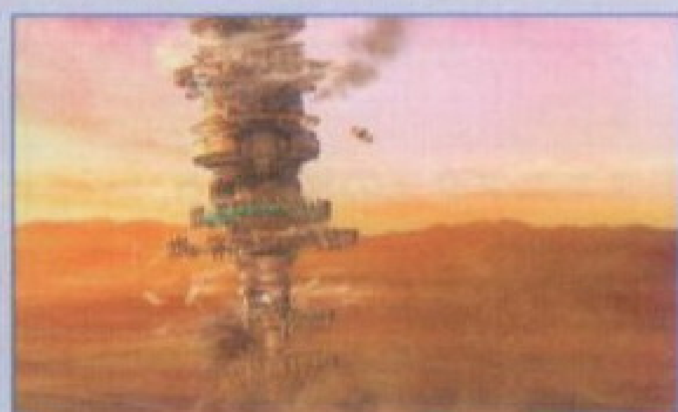

阿西亚公主向解放军证实了停战的真实性。如此一来双方都主动停火，一场生灵涂炭的战争被制止了。

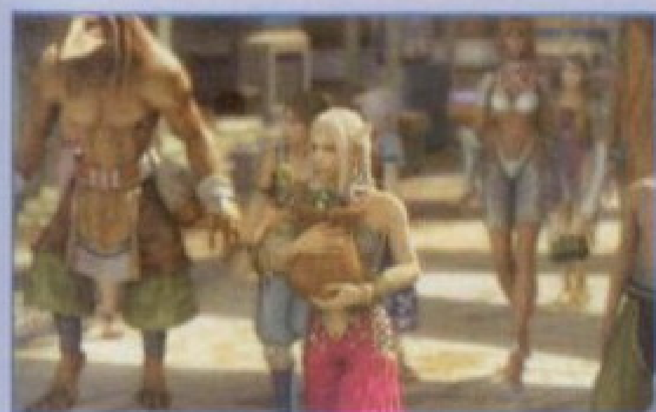

然而此时又发生了变故。巴哈姆特好失去动力来源，从空中坠落，王都拉巴那斯塔面临灭顶之灾。


关键时刻，巴尔弗雷亚仍然不放弃希望，在巴哈姆特坠落的时候仍然尽一切努力修复动力系统。


公主在生死关头终于吐露了对巴尔弗雷亚的心里话。这位帅哥果然不负"故事的主人公"的称号（笑）。


不过，这位帅哥早已和搭档芙兰经历过各种磨难，所以他的心究竟归属于谁，应该没有悬念了吧。


在巴尔弗雷亚的努力下，巴哈姆特最终没有坠毁，而是在沙漠中迫降。这次战争的牺牲被减小到最低的限度。


一年的时间转瞬过去了。一切还和以前一样，只是没有了战争的阴影，潘奈罗在和平的今日，变得更加成熟。

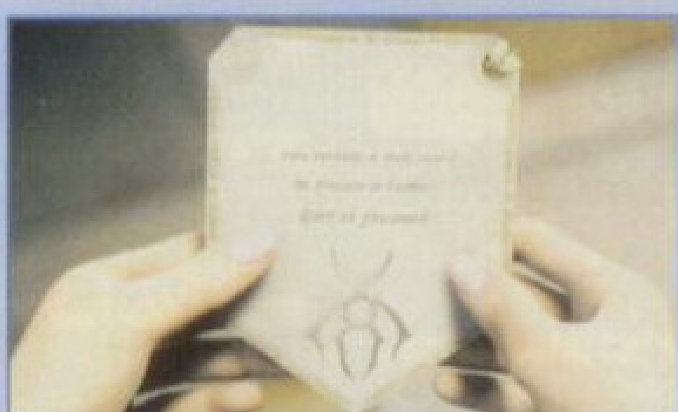

两大帝国与其他小国通过停战实现了和平，各个国家的经济依然繁荣，生活依然稳定，飞空艇依然翱翔天际。

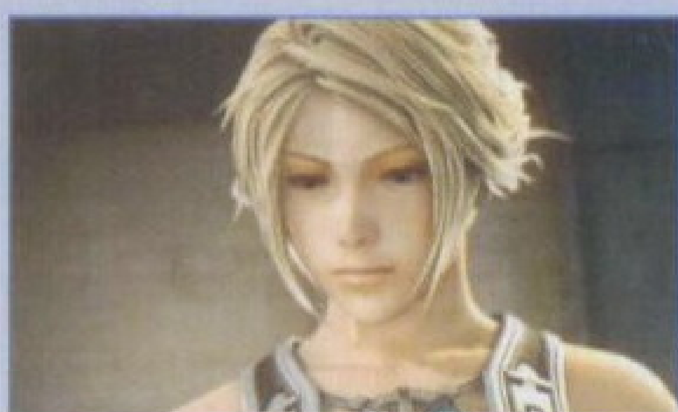

巴哈姆特号在王城附近的沙漠中着陆成功后，由于动力不足，永远竖立在那里，成为一座战争的纪念碑。


拉瑟王子成为阿尔凯迪亚帝国的继承人，他性格温厚，但是他需要忠臣的辅佐才能成为优秀的统治者。


巴修顶替了加布拉斯的位置，辅佐小王子，使他在将来成为合格的皇帝。阿尔凯迪亚进入仁政治国的时代。


一年之后，依然没有巴尔弗雷亚他们的消息。然而公主即将继任王国统治者的时候，得到了意外的礼物。面对瓦恩送回的戒指，她明白，自己作为一国之君，在个人情感方面其实是很被动的。身在王室有很多的无奈。假如她有机会做一个普通人的话，她会拥有怎样的爱情？这个答案只有她自己才知道。


巴尔弗雷亚在公主心中的位置，和已经亡故的拉斯拉王子相比孰轻孰重，恐怕没有人能够说清楚。


瓦恩这个名义上的主人公实际在故事中只是一个穿针引线的人物。他在变故中，逐渐变得成熟。


蓝天下沙漠中的绿洲城市王都拉巴那斯塔，依然和游戏之初一样安详。愿这样的和平能够永远维持下去。

亚出于立场与责任而什么都没有说，但实际上，她一定感到很寂寞。"

巴修低下头，把加布拉斯的头盔举到眼前，回忆起了在加布拉斯在修特拉尔号上最后的几句话：

"帝国并不是顽石一块，拜托，请保护拉瑟殿下。"加布拉斯向着巴修伸出了左手。

巴修握住了加布拉斯的手，点了点头："别担心，加布拉斯，这也是为了达尔马斯卡。"

"听到这个，我就放心了。"加布拉斯平静地闭上了眼睛，"对不起，哥哥……"

巴修将视线从加布拉斯的头盔上移开，把头盔轻轻放在桌上，转身走到了拉瑟的身边。

潘奈罗走到的街市角落的一扇门前，开门走了进去，里面赫然是一个飞空艇的机库。

"可是，有一件最关键的事，我没有在信里说。寄存在这里的修特拉尔号竟然被人偷走了，空荡荡的机库里只留下了一张字条和一个小包。字条上写道：'克雷巴多斯的秘宝被我发现了，我会在贝尔贝尼亚等你。'而小包里装着的，正是阿西亚曾经戴在左手中指上的那枚戒指。

真是过分，我们可是很努力地对修特拉尔号进行了整备呢。不过，这也没有办法，谁让——它的真正主人来了呢。"

阿西亚站在拉巴纳斯塔大教堂的阳台上，端详着手中的戒指。然后，阿西亚把戒指放在桌上，从旁边拿起了那张字条，并翻到了背面，一行小字写在字条的正中：

"又及：请把它交给女王陛下。"

阿西亚的脸上露出了轻松的笑容。

潘奈罗打开了机库天棚的开关，抬起头来，用手遮挡着耀眼的阳光，向远处望去。

"距离加冕仪式还有很充裕的时间，所以瓦恩一直在嚷着要两个人去见见'他们'。当然，我也会一起去，差不多也该是新空贼正式登场的时候了。"

一架崭新的白色飞空艇疾驰在天际之中。瓦恩满怀信心地坐在驾驶舱中凝视着前方，而飞空艇舷窗里映出的景色，正是拉巴纳斯塔美丽的大教堂。

（全文完）



FFXII通关后全方位研究始动

召唤兽一览	
名称	获得地点
炎の魔人ベリアス	レイスウォール王墓(剧情中获得)
背徳の皇帝マティウス	ミリアム遗迹(剧情中获得)
密告者シュミハザ	古代都市ギルヴェガン(剧情中获得)
统制者ハシュマリム	リドルアナ大灯台上层(剧情中获得)
暗黑の云ファムフリート	リドルアナ大灯台上层(剧情中获得)
愤怒の灵帝アドラメルク	ゼルテニアン洞窟(オズモーネ平原)
不浄王キュクレイン	カラムサイズ水路：第1处理区
审判の灵树エクスデス	モスフォーラ山地：苍き天边
死の天使ザルエラ	バルハイム：第7ターミナルステーション
断罪の暴君ゼロムス	ミリアム遗迹：
轮回王カオス	死都ナブディス
戒律王ゾディアーク	ヘネ魔石矿：特殊作业场
圣天使アルテマ	クリスタル・グランデ（古代都市内）

交易品一览		
名称	价格	内容
毒消しセット	100	毒消し×3
シンプルな上着	180	クロムレザー
メッキされた盾	270	エスカッション
フェニックスの尾セット	400	フェニックスの尾×2
かんたん救护セット	450	フェニックスの尾×2/ポーション×2
革制の防具セット	580	レザープレイト/レザーヘッドギア
剑山の弓矢	600	パラレルアロー/ショートボウ
目药セット	100	目药×3
狙击用の铳弹	1680	サイレント弹/カペラ
轻めの枪	1260	ジャベリン
铁でできた剑	1080	アイアンソード
ポーションセット	700	ポーション×5/あぶらとり纸×3/金の针
细身のたいまつ	3800	炎の矢/ロングボウ
水玉の铳弹	2980	アクアバレット/ヴェガ
木の棒	1800	サイレススパイル
お目覚めセット	1280	フェニックスの尾×5/目觉まし时计×5
赤黒い剑	4500	ブラッドソード
旅人の装备	3280	羽根付き帽子/旅人の法衣
金色の装备	6780	ゴールドヘルム/ゴールドアーマー/ゴールドシールド
赤のコーディネイト	4280	レッドキャップ/ブリガンダイン
おきづきセット	540	ハイポーション×4/气付け药×2
燃えている剑	4680	フレイムタン
强めの酒	240	バッカスの酒×3
空洞の弓矢	6280	バンブーアロー/ログスリーの弓
みがかれた防具	8400	ブルゴネット/シールドアーマー/アイスシールド
燃えている牙	980	赤い牙×5
惑わしの衣装	5400	ラミアのティアラ/妖术师の服
格斗家の衣装	5480	ねじりはちまき/柔术道着
レンジャーの弓矢	5480	ロングシャフト/クロスボウ
铁でできた棒	4780	铁棒
かんたん救急セット	2980	フェニックスの尾/ハイポーション×3
魔法の欠片	1480	ウォータの魔片×5
忍者の衣服	8330	黑头巾/黑装束
轻くて丈夫な服	9800	アダマン帽/アダマンベスト
狩人の弓矢	9980	ストーンシャフト/クロスリカーブ
ギザギザの忍刀	9000	影缝い
サバイバルセット	1500	毒消し×12/目药×12/やまびこ草×12
不死鸟の心意气	5980	フェニックスの尾×25
やる气のでる防具	13780	チャクラバンド/力だすき
プラチナ制の装备	19120	プラチナヘルム/プラチナアーマー/プラチナシールド
毒の爆药	9800	ポイズンボム/ペジオニーテ
战斧	10350	フランシスカ
いびつな剑	11250	ダイヤソード
フォークのような枪	11250	トライデント
土色の铳弹	9080	ソイルショット/アルデバラン
油の爆药	10625	オイルボム/アスピーテ
目つぶしの弓矢	11220	ブラックシャフト/ハンティングボウ
常备药品セット	1980	ワクチン×8/气付け药×16
ポーションボックス	7480	ポーション×30/ハイポーション×20/エクスポーション×10
魔人の装备	17800	魔人の帽子/魔人の胸当て
贯通の铳弹	15200	风のペネトラテ/スピカ
冻つた弓矢	17200	冻て云の矢/ペルセウスの弓
かく乱用の爆药	17800	混乱玉/マールコニーデ
神秘的な杖	7200	云の杖
高级な棒	12150	象牙の棒
不死鸟の暴走	8750	フェニックスの尾×50
黑の装备	22800	黑の假面/黑のローブ
白の装备	22800	白の假面/白のローブ
植物制の防具	24650	ローレルクラウン/ラバーコンシャス
まがまがしい盾	9800	デモンズシールド
丈夫な战斗服	14800	マクシミリアン
魔力の兜	12800	魔力のシシャーク
スカウトの弓矢	17800	タイムシャフト/ベネトレーダー
水玉の爆弹	7800	ウォーターボム
武士の刀	13800	雨のむら云
ツーヘッドナイフ	13800	ゾーリンシエイプ
あざけりの剑	14800	デスブリンガー
细身の骑士剑	14000	セーブザクィーン
近い日の思い出	999	石ころ×99
破坏力のある爆药	12000	キャステラノース
黑铁色の剑	17800	ブレイクブレイド
月の女神の矢	15000	アルテミスの矢
蛇型の忍刀	15200	おろち
至高の一振り	21600	デュランダル
しのかぶり物	30000	ねこみみフード
化石の弹	15000	石化弹
蝎	60000	蝎のしっぽ
银色の弓	60000	宿命のサジタリア
贯きの矢	15000	グランドボルト
咒われた首饰り	30000	ニホパラオア
魔物の鬣	60000	鲸の鬣
最新式の猎铳	19800	アルクトゥルス
究极の宝剑	22800	アルテマブレイド
月の女神の弓	15800	アルテミスの弓
あざやかな盾	12420	ベネチアプレート
封印の枪	15300	グングニル
金色の战斧	15200	ゴールドアックス
ヌルヌルした液体	4000	エーテル
ドロドロした液体	12000	ハイエーテル
圣者の秘药	36000	エリクサー
神秘の秘药	108000	ラストエリクサー
生命の结晶	9999	大アルカナ
蛇の宝石	19999	サーペンタリウス
大いなる存在	29997	灵帝の魂
至高の金属	29997	玉钢
名刀工の一品	350000	マサムネ
ヒマワリの花	600000	トゥルヌソス
しもふりの剑	65535	トロの剑
谜の物体	14999	ダークマター
魔法の欠片	99	ホーリーの魔片
魔法の欠片	499	コラプスの魔片
ポーションパック	70	ポーション×2
ハイポーションパック	1111	ハイポーション×10
クロノスの泪パック	333	クロノスの泪×10
不死鸟のささやき	2222	フェニックスの尾×10
ワクチンパック	999	ワクチン×10
エクスポーションパック	4444	エクスポーション×10
甲罗でできた首轮	8370	亀のチョーカー
忍者の靴	450	ギリーブーツ
格斗家の装饰品	5940	格斗のアンバー
弱々しい光	4500	ファイアフライ
死者の靴	450	クイスモイトの靴
背水のハーネス	800	バトルハーネス
大きな手袋	4500	ブレイザー
チェーン	17820	バブルチェーン
はやての靴	18000	エルメスの靴
鸟のストラップ	3600	ほろろの根付
金色の装饰品	3150	金のアミュレット
きらびやかな指轮	14400	オパールの指轮
羽根の生えた靴	450	フェザーブーツ
おぞましい壶	250000	カノープスの壶

怪物讨伐一览(酒场)							
次序	怪物名称	怪物等级	委托人地点	委托人姓名	怪物出现场所	报酬	备注
1	はぐれトマト	E	ラバナスタ砂海亭	トマジ	东ダルマスカ砂漠・砂漠の丘	300ギル、ポーション、テレポストーン	初期
2	テクスタ	E	ラバナスタ砂海亭	ガスリ	西ダルマスカ砂漠・ガルテア丘陵 从西门进入砂漠后沿左走	500ギル、ヘッドガード、テレポストーン	——
3	花サボテン	E	东ダルマスカ砂漠小营地	ダントロ	东ダルマスカ砂漠・砂纹の迷宫	500ギル、ポーション×10	No2完成后得到サボテンの花
4	レイス	E	ラバナスタ・ダウンタウン北部	ミルハ	カラムサイズ水路・最终处理区画中央	500ギル、エーテル、ガンレット	完成后在民家得到手纸
5	ニーズヘッグ	E	ビュエルバ采掘场前前小广场	エイコム	ルース魔石矿・第1运送路	600ギル、蔷薇のコサージュ、バラクサバ、大蛇の抜け壳	——
6	ワイバーンロード	D	ラバナスタ武器屋	シャルアール	大砂海ナム・エンサ热风の下りる高台	1000ギル、ロングボウ、シエルシールド	——
7	エンケドラス	D	ガリフの地ジャハラ古き者たちの丘	小长老シュグム	オズモーネ平原・ひびわれ谷敌人全灭后	1100ギル、エーテル、金のアミュレット	——
8	ケロゲロス	D	ギーザ草原（雨季）游牧民の集落	サーディーン	ギーザ草原（雨季）星ふり原桥的附近	1200ギル、蛇のロッド、テレポストーン	得到カエルの指轮
9	イシュタム	D	ガリフの地ジャハラ・古き者たちの丘	大长老ザヤル	ヘネ魔石矿第1期坑道	1300ギル、エーテル、ソウルパウダー	
10	リングドラゴン	C	ラバナスタ・ダウンタウン北部	バルザック	西ダルマスカ砂漠・风纹の地起沙尘暴时	200ギル、圆月轮、アイスブランド	——
11	チョッパー	C	ブルオミシエイス・白砂の小路	ヒムス	パラミナ大峡谷・冰龙の骨	1500ギル、クロスリカーブ、テレポストーン×2	
12	ボーパルバニー	C	エルトの里・精灵の住む大树	ネフィーリア	ゴルモア大森林・叶ずれのしみる路	2000ギル、雷の矢、ギリーブーツ	得到ラビットテイル
13	アトモス	C	ナルビア城塞・ジャジム・バザー	ブロッポ	モスフォーラ山地北の山すそ	1800ギル、大地のロッド、ダイヤシールド	
14	ホワイトムース	A	ラバナスタ・西门	ソルベ	ガラムサイズ水路・西部水量调整区	2800ギル、与一の弓	水门のカギ入手
15	マリリス	A	ラバナスタ・砂海亭	酒场店主	ゼルテニアン洞窟・异端を诱う岩窟	2200ギル、蛇眼、テレポストーン×3	
16	マインドフレア	B	ガリフの地ジャハラ・やすらぎの大地	战士グロム	ヘネ魔石矿・第1期采掘现场の南端	2200ギル、カーマニョール	——
17	ブライ	B	モスフォーラ山地・水音の传わる处	行商人ヴァカンサ	サリカ树林・年轮を重ねる路	1700ギル、オベリスク、ハイエーテル	——
18	ダークスティール	B	アルケイディス・武器防具屋	ふるさとへ归りたい男	ソーヘン地下宫殿・诱惑を振りほどく路	3000ギル、铅のクォーラル、アダマンタイト	——
19	ブラッディ	A	东ダルマスカ砂漠・ネブラ河沿いの集落南侧	囚人381号	バルハイム地下道・西部新坑道区	2400ギル、スタンボム、吸血の牙	——
20	ヴィラール	A	バーフォンハイム・白波亭	旅のヴィエラ	セロビ大地・北部段丘	3500ギル、ハルバード、クリスタルの盾	得到ヴィエラの荷物龙のうろこ
21	リンドヴルム	A	アルケイディス旧市外街・むかい风の路地	フルモン	ツイッタの湿原・终焉と旅立ちの庭（阴天时）	4200ギル、バレルコート、ハイエーテル	得到朽ちた铠の破片
22	ビスコディーモン	A	ブルオミシエイス・神殿境内	アイヴァヌス	古代都市ギルヴェガン・火の门	3800ギル、ダークショット、コラプスの魔片	——
23	ロビー	S	ナルビア城塞・外郭西广场	モルガン	ナブレウス湿原・永远を见下ろす高台	3100ギル、巨人の兜、ミスリル	——
24	オーバーロード	S	アルケイディス・技屋	モテたいシーク	ソーヘン地下宫殿・迷いを舍てる路	3500ギル、ハイエーテル、テレポストーン	——
25	ゴリアテ	S	ナルビア城塞・外郭西广场	バロング	死都ナブディス・力宿る回廊（从ナブレウス湿原进入）	3600ギル、セーブザクイーン、アインヘリエル	——
26	デスサイズ	S	ナルビナ城塞・ジャジム・バザー	ポポル	死都ナブディス・气高き者たちの间（濒死时出现）	2800ギル、ハイエーテル×2、ソウルオブサマサ	——
27	ディアボロス	H	ビュエルバ・采掘作业员居住区	ミクリオ	ルース魔石矿・第11矿区采掘所	2600ギル、デモンズシールド、メイスオブゼウス	——
28	カトブレパス	S	ガリフの地ジャハラ・やすらぎの大地	战士长スピネル	ゼルテニアン洞窟・砂时计の谷	3200ギル、ブルカノ式、北极の风	——
29	デスゲイズ	H	ビュエルバ・飞空艇ターミナル	旅行好きの一家	飞空艇定期航线ラバナスタ・ビュエルバ	3400ギル、エリクサー×2	——
30	ワイルドモルボル	S	エルトの里・精灵の住む大树	レティーナ	幻妖の森・においたつ花の庭	4600ギル、ユークリッド定规	——
31	ファーヴニル	H	ブルオミシエイス・神殿へ续く道	イーハレメリー	パラミナ大峡谷・银流の果て(西侧，下雪时)	7000ギル、一击の矢テレポストーン	得到キルティアの指轮
32	パイルラスタ	H	バーフォンハイム・サッシオ通り	リッキー	大灯台下层・かわき满たす广场	8000ギル、グランドメイス、コラプスの魔片×2	——

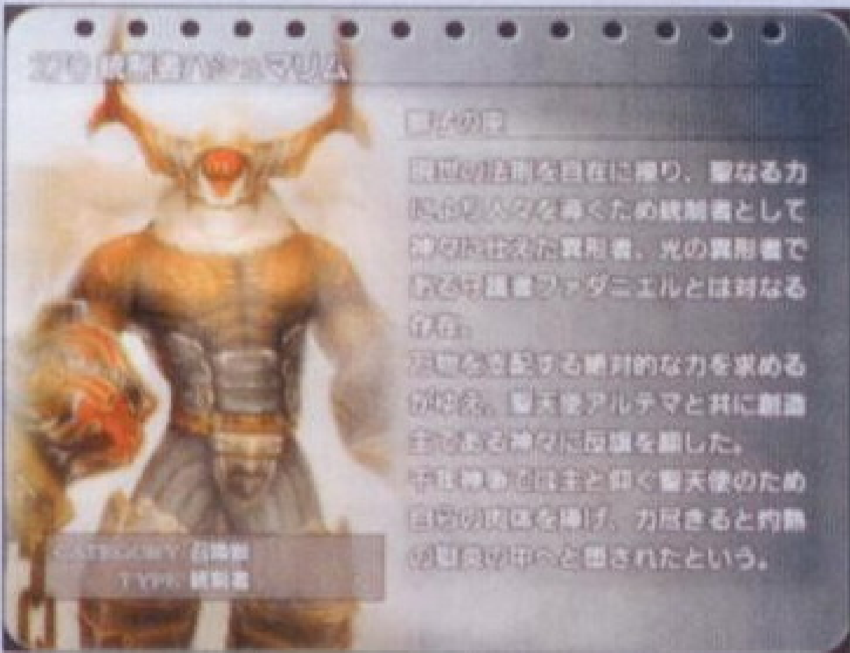
最强装备入手方法		
名称	种类	入手方法
デュランダル	片手剑	交易品（龙のウロコ＋圣の石＋劫火の钢）
ラグナロク	两手剑	讨伐任务“眠れぬ美女に安らかな夜を”的报酬
エクスカリバー	两手剑	クリスタル・グランデ的宝箱中得到
アルテマブレイド	两手剑	大灯台地下层的宝箱中得到
トワルヌソル	两手剑	交易品（大アルカナ＋全宝石[13种]）
トロの剑	两手剑	交易品（“神杀しの纹章”“オメガの纹章”“タイコウの纹章”）
マサムネ	两手刀	讨伐任务“ビッグブリッヂの死斗”的报酬
柳生の漆黑	两手忍刀	ルース魔石矿 在ラッシエ桥打败ブリット后得到
龙の髭	两手枪	大灯台地下层的宝箱中得到
最强の矛	两手枪	死都ナブディス的宝箱中得到
鲸の髭	两手棒	交易品
宿命のサジタリウス	两手弓	交易品
ガストラフェテス	两手ボウガン	在リドルアナ大瀑布のバル身上盗取
フォーマルハウト	两手铳	ルース魔石矿 在第9矿区采掘场的宝箱得到
蝎のしっぽ	片手ハンマー	交易品
フエイスロッド	两手ロッド	キングベヒーモス讨伐成功时，卸掉武器后调查神都の像
グランドメイス	片手メイス	パイルラスタ讨伐成功
ユークリッド定规	片手计算尺	讨伐任务“古代生物はワイルドな臭い!”的报酬
ブルカノ式	两手ボウガン	カトブレパス讨伐成功
アルテミスの矢	弓用矢	交易品
石化弹	铳用弹	交易品
源氏の盾	盾	从ギルガメッシュ身上盗取（1回战）
最强の盾	盾	水晶迷宫タウロス2nd之前得到
血　Tられた盾	盾	在幻妖の森、死都、レネ魔石矿の奥的宝箱得到
ベネチアプレート	盾	交易品
源氏の兜	头防具	从ギルガメッシュ身上盗取（2回战）
グランドヘルム	头防具	大灯台 打败アパンダリーダー后得到
サークレット	头防具	大灯台 地下层的宝箱中得到
デュエルマスク	头防具	大灯台 地下层的宝箱中得到
源氏の铠	体防具	从ギルガメッシュ身上盗取（2回战）
ブレイブスーツ	体防具	ヘネ魔石矿の奥的宝箱中得到
グランドアーマー	体防具	死都ナブディスに出るヘルヴィネック(レアモン）
ロードオブロード	体防具	大灯台地下层的宝箱中得到
源氏の小手	アクセサリ	从ギルガメッシュ身上盗取（1回战）
エルメスの靴	アクセサリ	交易品
猫みみフード	アクセサリ	交易品、或在工会商店得到
リボン	アクセサリ	在大灯台打败ヴィシュヌ后得到
贤者の指轮	アクセサリ	在アルケイディス旧市街买到

怪物讨伐一览(クラン)							
次序	怪物名称	怪物等级	委托人地点	委托人姓名	怪物出现场所	报酬	备注
1	ニワトリス	E	ギーザ草原(旱季)・游牧民の集落	ダーニャ	ギーザ草原ギーザス川沿岸北侧（全灭敌人后切换地图出现）	1000ギル、ジャックブーツ、虹色のタマゴ	
2	ロックタイタス	E	ビュエルバ・クス空中广场	ピリカ	ルース魔石矿・第2矿区采掘所	1200ギル、ハイポーション×2、バルキーコート	
3	ギルガメ	C	ギーザ草原（雨季）・幼き水晶のほとり	ナナウ	将巨兽の足迹・星ふり原、游牧民の集落、幼き水晶のほとり、トーム丘陵王都への街道、ギーザス川沿岸北侧的枯树砍倒后前往ギーザス川沿岸南侧，下雨时出现	3000ギル、フォボスの上叶	得到沈默の壶和湿った手纸
4	オルトロス	A	ラバナスタ・ダウンタウン北侧	どろぼうシーク	カラムサイズ水路・南部取水廊（队伍中全部是女性）	3000ギル、ホルアクティの炎、エーテル	
5	トリックスター	A	ブルオミシエイス・白砂の小路	チョコボ屋ガーディ	パラミナ大峡谷・冰结するせせらぎ（下雪时出现）	4800ギル、ディモスの粘土	
6	アントリオン	A	ビュエルバ・浮き云通り	ニレイ	ルース魔石矿・第9矿区采掘场	4300ギル、バブルチエーン、セーブルサイズ	得到第3矿区のカギ
7	キャロット	H	ナルビナ城塞・飞空艇ターミナル	ザマドリア	サリカ树林・木もれ日の路（不杀敌即可遇到）	5200ギル、恶臭ボム、とてもくさい液	
8	ベリト	A	ラバナスタ・クラン本部	モンブラン本人	大砂海ナム・エンサ风化する岸(南侧)	5100ギル、ラストエリクサー	
9	谜の男(ギルガメッシュ)	H	ラバナスタ・クラン本部	モンブラン本人	ルース魔石矿・タッシエ桥(1回目)・第7矿区作业所(2回目)	10000ギル、マサムネ	在他身上可以盗取全部源氏装备
10	イクシオン	S	バーフォンハイム・白波亭	白波亭の娘	リドルアナ大灯台地下层・暗昏の层内郭	3000ギル、アガザイ、ラグナロク	
11	キングベヒーモス	H	ラバナスタ・ダウンタウン南侧	ココミン	幻妖の森・思の最果て	250ギル、バッカスの酒	
12	神(暗神)	S	ラバナスタ・クラン本部	モンブラン本人	リドルアナ大灯台地下层某处	20000ギル、ラストエリクサー×2、	
13	ヤズマット	X	ラバナスタ・クラン本部	モンブラン本人	リドルアナ大瀑布・コロシアム	30000ギル神杀しの纹章	打倒魔神龙

※注：在游戏进行时，可以进入工会(クラン)之后，就可以在那里领取任务。一般来说，这些任务里的怪物相对厉害一些，有许多是A级和S甚至H级的怪物。另外游戏中还有隐藏的任务，挑战怪物为X级，但是……忠告各位玩家，不喜欢被虐又不爱用金手指的话，还是不要去沾的好……

称号和讨伐怪物的关系			
怪物番号	怪物名称	怪物等级	要求称号
1	はぐれトマトE	—	
2	テクスタ	E	—
3	花サボテン	E	—
4	レイス	E	—
5	ニーズヘッグ	E	—
6	ワイバーンロード	D	セーフティレイバー
7	エンケドラス	D	セーフティレイバー
8	ケロゲロス	D	セーフティレイバー
9	イシュタム	D	セーフティレイバー
10	リングドラゴン	C	ゲイルレンジャーズ
11	チョッパー	C	ゲイルレンジャーズ
12	ボーパルバニー	C	ゲイルレンジャーズ
13	アトモス	C	ゲイルレンジャーズ
14	ホワイトムース	A	ゲイルレンジャーズ
15	マリリス	A	ゲイルレンジャーズ
16	マインドフレア	B	バウンディハンターズ
17	ブライ	B	バウンディハンターズ
18	ダークスティール	B	バウンディハンターズ
19	ブラッディ	A	ジャスティストルーパー
20	ヴィラール	A	ジャスティストルーパー
21	リンドヴルム	A	ジャスティストルーパー
22	ピスコディーモン	A	ジャスティストルーパー
23	ロビー	S	ブレイブアーミー
24	オーバーロード	S	ブレイブアーミー
25	ゴリアテ	S	ブレイブアーミー
26	デスサイズ	S	ブレイブアーミー
27	ディアボロス	H	ブレイブアーミー
28	カトブレパス	S	ブレイブアーミー
29	デスゲイズ	H	リスクブレイカーズ
30	ワイルドモルボル	S	リスクブレイカーズ
31	ファーヴニル	H	リスクブレイカーズ
32	パイルラスタ	H	リスクブレイカーズ

※注：①在游戏中，必须取得一定的称号才能到酒场讨伐更强大的怪物。从第六个任务开始，当你没有取得一定称号的时候,酒场里将不会有新公告出现。②怪物工会里的讨伐任务和酒场不同，除了第1、第2个任务要在越狱剧情后接受、第12个任务（S级）需要达到パレスガーディアン称号才能讨伐之外，其余任务只要完成上一个任务就可以获得。后期的怪物相当强大，在执行任务之前必须检视自己的等级水平、武器装备以及必要的回复用道具是否完备，否则后果自负。



↑游戏中一共存在13个召唤兽，其中5个在剧情正常进行时取得，其余则是隐藏要素。

工会评定			
工会称号	会员点数	怪物讨伐数	记念品
グラフバッグ	0	0	ポーション×3
クロッグスイーパー	700	2	デジョンの魔片×2、テレポストーン×2
セーフティレイバー	8000	4	万能药×3、テレポストーン×2
ゲイルレンジャーズ	20000	8	ハイポーション×3、テレポストーン×2
バウンディハンターズ	30000	10	エーテル×2、テレポストーン×2
ジャスティストルーパー	40000	12	エクスポーション×2、テレポストーン×2
ブレイブアーミー	100000	14	ハイエーテル×2、テレポストーン×3
リスクブレイカーズ	200000	16	エリクサー×2、テレポストーン×3
クライムアベンジャー	250000	24	大アルカナ、テレポストーン×3
パレスガーディアン	300000	28	雷帝の魂、テレポストーン×3
ナイツオブラウンド	500000	32	ラストエリクサー×2、テレポストーン×3

※注：当你消灭一定怪物之后，就可以在在怪物工会（クラン）得到一定的评价，换工会称号、取会员点数和纪念品。

工会商店		
称号	商品	价格
クロッグスイーパー	ハイポーション	210
クロッグスイーパー	古びた书物(狩人の心得)	18000
ゲイルレンジャーズ	古びた书物(魔剑士の心得)	20000
ゲイルレンジャーズ	テレポストーン	200
バウンディハンターズ	ニホパラオア	30000
ブレイブアーミー	フェイス	5800
ブレイブアーミー	バブル	3300
ブレイブアーミー	リバース	7600
リスクブレイカーズ	ブレイブ	5800
クライムアベンジャー	デジョンの魔片	100
クライムアベンジャー	古びた书物(龙骑士の心得)	22000
クライムアベンジャー	古びた书物(贤者の心得)	25000
パレスガーディアン	ねこみみフード	30000
パレスガーディアン	バブルチエーン	19800
ナイツオブラウンド	サビのカタマリ	6

※注：在工会得到一定称号之后，就可以在酒场、工会接受新的任务也可以在工会买到一些比较稀有的道具。

关于古代都市迷宫的隐藏要素

在游戏中，在古代都市基尔维甘的探索是十分重要的环节之一。其中那段没有地图的光之迷宫（火之门与风之门之间）让每个人走起来都感到头痛无比。其实这些令人眼花缭乱的传送装置是有规律可循的。玩家们只要按照右页图中的指示，就可以到达风之门。而这个迷宫内还有隐藏的召唤兽、怪物和圣剑，它们的位置标在图上，请注意传送点之间的联系。其中传送点1和风之门相连，8和火之门相连。其余的联系是这样的：

9-10；11-13；12-14；15-16；17-18；19-20；21-22；23-24。

另外需要注意的是12组屏障。它们的控制器以12星座的名字命名。每打开一个星座的控制器，就可以解开或封闭一个屏障。打开之后，屏障会解除，但是有时间限制。有的控制开关连着2个屏障，打开一个同时另外一个会关闭。

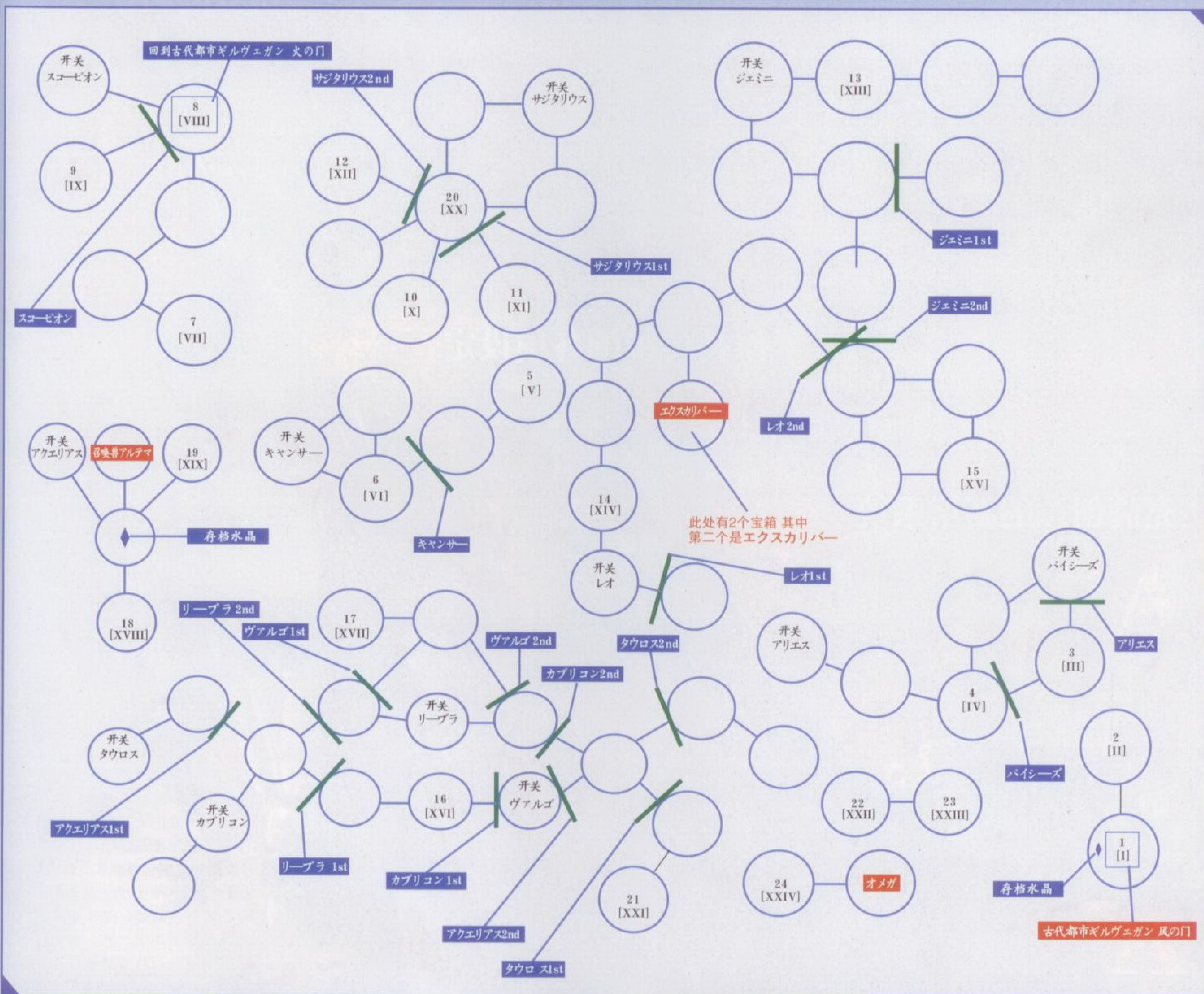
打倒敌人获得工会的报酬	
打倒的敌人	报酬
プリン	150ギル
ブッシュファイア	200ギル
ミミッククイーン	300ギル
デモンズウォール	1200ギル/エレクトラム
デモンズウォール(第2只)	600ギル/デジョンの魔片
エルダードラゴン	800ギル
ティアマット	900ギル
ヴィヌスカラ	1100ギル
ボムキング	1300ギル/とんかち
アーリマン	1600ギル
マンドラーズ	1600ギル
ラフレシア	1800ギル
ダイダロス	1900ギル
タイラント	1900ギル
ハイドロ	2000ギル
魔神龙	50000ギル
拥有1只召唤兽时	アルカナ×2/テレポストーン×2
拥有4只召唤兽时	大アルカナ/テレポストーン×2

※注：在游戏中，除了任务上的怪物外，打败一些特定的怪物或者满足一定条件，也可以去工会领取报酬。总的来说，这些报酬的金额比单打怪物掉的道具卖钱多很多，所以一定要注意完成这些任务。不过怪物们也不是吃素的，在出征之前先检查一下自己的等级比较好。

空贼的秘密基地（空贼の隐れ家）		
游戏角色	达成条件	获得称号
バルフレア	累计战斗300回以上	アサルトストライカー
チョコボ	累计移动50000步以上	イヴァリースウォーカー
ヴァン	盗窃成功50回以上	クイックワーカー
ヴェイン	特级使用100回以上	ライオットパフォーマー
フラン	魔法使用200回以上	マジカルシューター
バッシュ	累计打倒怪物500只以上	オーバーキラー
パンネロ	金钱达到100000ギル以上	リッチユーザー
ミゲロ	おたから卖掉1000个以上	ダブルディーラー
アーシェ	全体成员平均Level在50以上	ヒーローズ
モンブラン	怪物连击达到50 Chain以上	カトゥエネイター
ガーディ	消费金钱1000000ギル以上ハイローラー	
レックス	クランポイント达到500000点	レコードホルダー
ミミック	得到珍稀交易品	ホーリーグレイル
クリスタル	习得全部魔法	ルーンコマンダー
ウォースラ	习得全部特技	トリックマスター
キャロット	打败キャロット	チェイススカート
トリックスター	打败トリックスター	シューティングスター
ギルガメッシュ	打败ギルガメッシュ	アシュラブレイド
デスゲイズ	打败デスゲイズ	トップガン
魔神龙	打败魔神龙	グリーミングセイヴァ
ヤズマット	打败ヤズマット	マスターハンター

※注：在游戏中，只要满足一定条件，就可以在空贼的秘密基地中找到游戏中的角色。基本上这只是一种收集，游戏时间越久，得到的称号和隐藏要素就越多。

古代都市隐藏迷宫传送装置完全解析图



幻想世界的王者以全新的

本作真可称得上是十年磨一剑的大作，在玩家等待了5年之后，《最终幻想》系列的正统续作《最终幻想XII》终于与玩家见面了。游戏的音乐和画面绝对没有让玩家们失望，音乐保持了系列一贯以来悠远浪漫的风格，而画面也很值得称赞，尤其是游戏中即时演算的过场动画制作得非常细致，甚至经常让人把过场动画和CG弄混。人物的表情刻画得也是十分真实自然，很有一种欣赏电影或舞台剧的感觉。在这5年之中整个游戏业又有了不小的发展，玩家们的口味也在不断的变化着，于是酝酿了5年之久的《最终幻想XII》的系统也有了不小的变化。

全新的战斗模式

在欣赏完华丽的片头动画之后我对实际的游戏画面还是很满意的，游戏中的人物做得很大，行走时的动作也很自然。实际开始战斗部分后倒真是让人吃惊不小，虽然之前我看了游戏的介绍，对全新的战斗系统有了一定的心理准备，但是实际开始本作的战斗后还是觉得很惊讶。这还是《最终幻想》吗？游戏在没有切换战斗画面的情况下就在迷宫中直接展开了战斗，不由让人有这是一款ARPG游戏的错觉。但经过了几次战斗后我发觉本作的战斗系统还是非常有意思的，首先人物的行动非常自由，在战斗过程中玩家也能够控制人物随意行动，既可以360度的围着敌人转，也可以通过缓慢移动调整与敌人的位置以及同伴之间的队形。

另外武器打击到敌人身上的打击感和音效也做得很真实，并且还会随着攻击冒出敌人受到伤害的数字，这些又增加了战斗的爽快感。以至于到了游戏后期我都不太爱使用魔法和特技，专门把人物培养成了物理攻击的近战型角色，然后每个人都拿着不同的冷兵器出去与敌人进行肉搏战，看着三名同伴围住敌人后随着武器的叮铛作响敌人身上不断冒出数字，真是又激烈又爽快。尤其是在与巨大的BOSS对战时，主角们围在BOSS周围不断进行攻击，同时BOSS也会不停还击并且不断转动身体，于是玩家也要不停调整自己的位置来与BOSS周旋，颇有一种“勇者屠龙”的感觉。

虽然这次战斗系统的改变比较大，让人有一种ARPG游戏的感觉，但FF系列战斗系统中最根本的ATB（时间槽）系统还是得以保留，而且也很好地融入到了本作的战斗系统中。有了ATB系统后战斗不仅变得更加紧张刺激，也给本作这种充满了自由性的战斗系统加上了一层限制，要不然本作就真的变成ARPG了（笑）。加入了ATB系统后战斗就有了条理，各种战斗指令随着ATB系统有条理地一一使出，这样就使本作的战斗完全纳入了RPG游戏的节奏。可以说制作者们在这一点上处理得非常巧妙。

充满创意的新增系统

下面还要说说本作系统中最有特点的一个设定：GAMBIT系统（作战指令系统）。刚开始使用GAMBIT系统时玩家们可能有些不太习惯，但应用时间长了以后就会发现此系统确实很有特色，在使用过程中也充满了乐趣。GAMBIT系统说白了就是给其他的同伴编辑一套行动程序，这些程序都是由一条条细小的指令组成的，这些指令可以在各个城市的商店中买到，比如“我方一名角色HP<60%时使用”、“以弱点是火属性的敌人为对象”、“对象为攻击自己的敌人”，等等。这些指令虽然单独看起来显得很简单，但是当把它们按照行动的优先顺序排列组合起来时就可以形成一套完整的战斗程序。而且这套程序根据所用指令的不同组合可以说是千变万化，玩家可以根据所遇到敌人的特点随时对战斗程序进行调整。而且在游戏过程中也经常会灵机一动想出一些好主意使平淡无奇的指令发挥不一般的作用。比如若想让一名同伴对队伍中的其他成员使用增加行动速度的“加速”（ヘイスト）魔法，但指令栏中并没有直接针对我方全员的指令，这时只要应用上“对MP<90%的我方使用”这条指令就可以了，之后只要让我方全员在战斗中稍微使用一点MP，让每个人物的MP消耗到百分之90以下，那么刚才设定了GAMBIT的同伴就会不断地为其他人使用加速魔法。像这样通过灵活应用指令而制作出各种不同效果的战斗程序使得GAMBIT系统充满了乐趣，很多玩家立刻就会对这一系统产生兴趣并且投入其中，为了制作出自己心目中完美的战斗程序而不断的研究和调整。这也体现了FF系列一直以来的一个理念：力图让玩家在游戏中能够体现出自己个性。

有些玩家可能会觉得与其使用GAMBIT系统，由自己手动为其他角色下达指令不是更能执行自己的作战意图么？这种想法也很有道理，但进行了一段游戏后玩家们就会发现GAMBIT系统确实是不可缺少的。本游戏战斗的最大特点就是战斗过程的即时性，为了保持战斗的连贯性厂商不惜做出了舍弃战斗画面这种不同于其他RPG游戏的巨大改变。那么在战斗过程中不停地给其他角色下达指令势必会影响游戏的连贯性使作战过程变得很烦琐，可又不能让其他角色擅自行动，于是GAMBIT系统便被创造了出来，并很好地解决了游戏连贯性和战斗战略性之间的矛盾。这一点正是游戏制作人们的聪明之处，每作FF的系统中都会出现类似这样的别出心裁的设定，真是不得不佩服这些游戏设计师们的想象力。

除了战斗系统之外本作中人物的升级也作了不小的改动。在《最终幻想XII》中人物升级后并不会提升太多的能力，也不会习得什么新的技能。新技能的习得和能力的大幅增长都需要先在战斗中获得技能值（LP）之后再在一个叫作“技能认定盘”的大表格中完成。虽然每个人物的技能认定盘基本上都是相同的，但在技能认定盘中有着非常多的技能选项，既包括各种魔法的习得也包括各种物理攻击的技能，还有各种辅助能力以及多种威力强大的必杀技等等。玩家不可能完全学会这么多的技能，所以就要有所取舍，有计划地让不同的人物学习不同的技能并向着不同的方向发展，这样玩家完全可以自由地培养出属于自己的游戏人物。你完全可以把游戏中的女主角培养成手持狼牙棒的力量型“野蛮人”，也可以把英武强悍的将军培养成一位白魔导士。这种随意培养人物的设定也很能让人投入，玩家会一直向着自己心目中所满意的人物组合不断努力下去，并制定出有自己个性特点的战斗打法。

维持传统的各项设定

很多玩家可能在刚玩《最终幻想XII》时觉得这款游戏的改动太大觉得她根本不像《最终幻想》系列了，其实您只要继续玩下去就会逐渐发现本游戏中继承了很多FF系列一直以来的传统，完全是一款名副其实的《最终幻想》系列续作。刚才已经提到战斗系统中很好地融入了ATB系统，以及新增加的GAMBIT系统和人物升级系统都很有《最终幻想》系列不断创新的特色。另外本作中的道具和魔法也很忠于FF系列的传统，道具和装备的种类很丰富，其中不少都有着各种不同的追加效果。魔法也和FF系列的传统一样需要到商店中购买，而且也基本保持了系列一贯的基本分类：攻击类型的魔法只占不大的比例，存在着各种各样不同效果的辅助魔法，其中就包括“使一名敌人伤害与恢复效果互换”、“对范围内的敌人进行伤害，伤害值为施法者当前所损失的HP”等等这些充满了FF风格的魔法。如果能够灵活应用这些魔法，对于平常很难打倒的敌人也可以轻松战胜，这也是FF系列一直以来战斗中的一大魅力，这种魅力也在本作的战斗中被完全继承了下来。

作为《最终幻想》系列标志物的“召唤兽”们也在本作中再次华丽出场，只是本作中所有的召唤兽都是第一次全新出现，虽然有点让人想念那些为我们所熟悉的召唤兽们，但看着这些“新面孔”也别有一番新鲜的感受。而且在本作中召唤兽系统也作了一些改变，召唤兽被召出后不仅会使用华丽的魔法还会出现在战斗场景中与玩家一同战斗，有些召唤兽还被应用到了迷宫中的解谜中，这些都给人一种耳目一新的感觉。说到华丽的魔法，FF系列一直以来华丽的魔法表现也在本着中有着很好的继承，本作新增加了叫作“密斯特技”的必杀技系统，使用时的画面十分华丽。在战斗中密斯特技也起着非常重要的作用，尤其是在对战强大的BOSS时经常能起到决定胜负的作用。密斯特技的发动方法也很有创意，为了给敌人造成更大的伤害必须使密斯特技形成连击，这也需要一定技巧。使用密斯特技会消耗人物的MP值，每个人物的MP槽都分为三个等级，发动特技时可以选择发动的等级，选择低等级的密斯特技就可以形成更多数量的连击，相应的威力也就越大。随着连击数的增加，时间槽的流逝速度也会越来越快，可供选择的密斯特技也会越来越少，这时玩家就需要按R2键刷屏来寻找新的密斯特技来继续连击下去。由不同的人物接连使用不同的必杀技对敌人造成巨大的伤害后也是爽快感十足，发动密斯特技后为了形成更多的连击数的按键过程也非常紧张刺激。

另外FF系列也一直以隐藏要素众多而著称，本作中的隐藏要素也同样不少。隐藏召唤兽依然是其中的重头戏，而且收集这些隐藏召唤兽的过程也像系列中以前的作品一样充满了惊喜和挑战。还有在本作中全新的讨伐任务模式也很有意思，有着各种各样的任务等着玩家去挑战，而且完成后还有可能得到一些珍贵的道具，这从某种程度上弥补了无法从迷宫宝箱中得到稀有道具的遗憾。

精心的制作

本作取消了战斗画面直接在遇敌场景中进行战斗。于是为了弥补所缺少的战斗画面，制作者们在游戏的场景上下了很大的功夫，各个场景的画面都制作得既真实又非常优美，可以说把PS2的机能发挥到了极致。很多场景和迷宫的设计也很有特点，不论是一望无际的大沙海，还是雾气弥漫的原始森林，以及阴森恐怖的地下墓地，这些场景都设计得很有特点并突出了该地区所应有的氛围。而且这些场景中的敌人也安排得很有讲究，每个场景中都有着与此场景相匹配的敌人，原始森林中充满了各种巨大的植物，矿坑中到处飞舞着蝙蝠，而在墓地中又有着行踪不定的幽灵和巨大的守护石像。再加上FF12的视角处理得很好，玩家可以一直望到场景的尽头，尤其是在那些有着高低落差的广阔地域，站在高处真是有一种一眼望不到边的感觉，再加上看到那些在场景中自由活动着的敌人，给玩家一种很强烈的带入感，确实让人感到置身于一片幻想的世界中。

既然有了这么大的地图，制作者们为了体贴玩家在本作中安排了迷你小地图。在迷你地图中不仅会显示玩家在此区域中的具体位置，还会显示出敌人和NPC角色的位置，真的是非常便利。但这个迷你地图也有一个弊端，那就是玩家很可能会习惯于看着迷你小地图来攻略迷宫，而忽视了本来自己所处的场景。所以在游戏的后期为了不让自己辛辛苦苦所制作出来的宏大场景被玩家们所忽视，制作者们设计了一些无法显示迷你地图的迷宫，让玩家们不得不仔细看看这些美丽的大场景（笑）。

此外还要说一说本作的迷宫，FF系列一直以来历代中都会有一些很有创意的迷宫。本作中也有不少有意思的迷宫设计，比如游戏开始阶段的那个恢复供电的坑道，玩家为了不使供电中断要把坑道中吸取电能的怪物蜘蛛都消灭掉，这种设定很好的提高了攻略迷宫过程的紧张性。还有游戏后期充满浓雾的妖幻森林中要站在祭坛中才能看到前进的道路，以及道路尽头的门前还要召唤出召唤兽来打开门，这些设定都是很有意思。总体来讲本作的迷宫难度还是比较适中，很多迷宫进入不久后就可以找到该迷宫很详尽的地图。

说了这么多，《最终幻想XII》作为一款大胆改革的游戏也不可避免的存在着一些缺点。这些缺点在游戏的战斗和迷宫部分体现得更加明显一些。首先迷宫中宝箱里的物品是随机出现的，而且宝箱被取走后经过一段时间后还会再次出现，这一设定非常新颖，但可

形态再度归来！

能新颖得有些过头了。在这些随机出现物品的宝箱中基本上不会出现什么贵重的道具和装备，尤其是到了游戏的后期，玩家费了很大的力气好不容易在一个隐藏的地方找到了宝箱，可打开宝箱后却发现是一个极为平常的道具，这不得不说对玩家的积极性是一个打击。还有采用了全新的战斗方式后战斗的节奏变得很快，这样在普通战斗时的战术就显得有些单调，玩家在还没有想好用什么更好的办法解决敌人时战斗就已经很快结束了，而且本作中敌人的招数也显得略微有些单一。再有就是虽然本作的地图场景制作得非常宏大，但这些场景都被分割成了若干小块，每进入下一小块都会有一段读盘时间，这确实有点影响玩家游戏时的心情，但这个缺陷也只能说是PS2机能先天不足所造成的。

总之本作在继承了《最终幻想》系列很多优良传统的同时也作了不少大胆的改革，对于这些改革的优劣每个人都会有自己的想法，而且这些话题也必将成为以后很长一段时间内人们所讨论的热门。

A

【点评人/雪飞】



【点评人/龙马】玩过之后觉得本作不愧于《最终幻想》的名号有着很高的品质。但是本作的剧情显得有些压抑，没有什么能让人为之一振的高潮出现，人物的刻画也不是十分丰满。另外本作虽然与上一作相隔了五年理应有着充足的制作时间，但玩到游戏后期时让人感觉游戏有点"头重脚轻"。游戏的后半部分基本上就是一连串的迷宫连在一起，中间穿插一些剧情，而且还出现了三个BOSS战连在一起的情况，不由让人怀疑厂商在后半阶段是不是在赶工。但本作系统的一些创新的设定还是很有意思的，尤其是在研究战斗指令系统的过程中充满了乐趣。

A



【点评人/荇菜】阔别多年的FF系列最新作。发售前万众瞩目，发售后众口难调。全新的战斗模式以及角色培养系统是个大的进步，12星座的全新召唤兽也是各有特色。游戏背景采用的是一个沉重压抑的整体世界观，而且摈弃了历来FF系列的特点，瓦恩与阿西亚之间毫无（注意是毫无）感情交流，瓦恩仅仅是因为对帝国的仇恨（甚至可以说仇恨都算不上仅仅是反感，因为主角的双亲早在战争之前就去世了。）才一直跟随公主一行人最后打倒维茵的。通关过后估计很多人都有"这个男主人公究竟是来做什么的？"这样的疑惑吧。阿西亚才是FF12的真正主人公。

A



【点评人/猴子】玩过本作后确实感到游戏的品质不一般，比起其他普通RPG游戏《最终幻想Ⅻ》明显高出了一个档次。游戏中的CG和过场动画简直可以说是完美无缺，人物的表情和动作刻画得极为自然。城市也制作得非常宏大，城市中众多的NPC角色也使得真实感大大增加，如果能再把人物头上的符号去掉就更好了（因为怎么看怎么像网游）。全新的战斗系统充满了爽快感，与巨大的BOSS战斗时也充满了魄力，而且可以无视敌人的逃跑系统大大缩短了游戏时间。各种隐藏要素也充满了魅力，估计要想收集这些要素也将会花很长时间吧。

A



FINAL不是终点，幻想仍在继续

3月16日对于很多人来说几乎不亚于在E3展上看到了革命的最终游戏成品，因为FF12在这一天终于降临了。从1987年的初代作品登场至今，FF系列已经走过了19个年头，这许多年的时间里，有太多的人迷恋上了这个奇妙的幻想世界，而最初由坂口博信等人打造的一个个奇幻空间也成为了一幕幕经典的回忆。如今的FF12中已经没有了很多以前的制作人，对于系列的死忠来讲也许是一件憾事，但看到新作的素质后，我们有理由相信新的制作班底能够将系列的辉煌延续下去，让幻想中的美丽继续留在人们的视线当中。而我们今天要做的就是回顾经典和曾经努力过的功臣。

「最终幻想」

发售日:1987年12月18日 / 机种:FC / 发售量:52万套 / 主要角色数:29人 / 道具总数:102种 / 敌人总数:124种 / 魔法总数:64种 / 地点总数:35个 / 固定战斗回数:13回

《最终幻想》是史克威尔最初的RPG里程碑。它的世界观不同于同期的诸多游戏，其融幻想和童话于一体的设定给人留下了深刻的印象。FF的游戏品质之高超过了当时大多数作品，而且在类型上也算是比较"珍稀"的，这非常符合当时玩家的喜好。因为当时的动作类还有射击类作品实在太多了，像这种剧情内容充实并且需要较长时间才能通关的游戏满足了很多人追求新鲜的感觉。FF是史克威尔给广大玩家的一个惊喜，同时也是给自己的惊喜，从此以后，这个系列有了很大一批忠实玩家，而且队伍日益壮大。至于《最终幻想》这个品牌，则成为了角色扮演类游戏的一块金字招牌。

《最终幻想》的伟大，在于它奠定了系列今后的世界观构造。初代作品以中世纪的西欧为创作蓝本，绘制出一幅华美的幻想画卷，也就是"剑与魔法"的世界。整个世界由三块大陆构成，支配它们的是地、水、风、火这四种力量，这四种力量被封存在四块水晶中，随着水晶逐渐暗淡无光,世界开始面临灭亡的威胁。作为主人公的光之战士是来自另一空间，在结局中却又暗示拯救世界的主角就是玩家自己。其中的辗转离奇在这里就没有必要再多说了，玩家自己试过之后一定会有极为深刻的认识。而后来的作品虽然在故事上没有什么联系，但风格都基本上延续了这样的奇幻想像。



「最终幻想Ⅱ」

发售日:1988年12月17日 / 机种:FC / 发售量:76万套 / 主要角色数:26人 / 道具总数:147种 / 敌人总数:128种 / 魔法总数:40种 / 地点总数:29个 / 固定战斗回数:20回

与现在动辄相隔4、5年的推出速度相比，FF2的推出仅仅与前作相隔364天。在这么短的时间里，续作真的能够在各个方面都超过前作吗？形成质的提高当然是不太可能，但是看到这款作品，我们能感觉到史克威尔的确想把这个幻想世界做得更好。FF2首次尝试采用多系统，其"模拟化成长系统"替代了原来的"数字化成长系统"，使角色们的成长更具有真实感，它的这种改变也影响了以后的作品。另外在游戏的内容方面，本作也尽可能将剧情发展充满戏剧的成分。从各个方面看，史克威尔的确是在试图让这个系列朝着更加成熟的方向发展，并且使之更像一部电影大片。与初代相比，本作是丰满了不少，也成熟了许多。

这一代的背景依然是中世纪的欧洲，但是古老的石砌房屋却和高科技的飞空艇共存。但高科技仅仅是用于军事，对于普通人来说，它们是不能够随便接近的。高科技的战争和原始生活之间的矛盾非常明显，毁灭性的侵略危及到所有人的平静生活。本作的主角是以复仇为目的开始冒险旅程的，其后不断加入的同伴则充分展示了游戏的戏剧性情节。相比前作，FF2在故事上更加跌宕起伏，并且能够让玩家深刻了解到同伴的重要性，因此整个游戏过程都能让玩家投入到其中，仿佛亲自置身于奇幻的冒险当中。FF2在整个系列中属于起步的阶段，其作用不是至关重要，但却是系列成长中不可缺少的组成部分。也正是因为有了这一代作品的探索，FF3才会取得巨大的成功。

「最终幻想Ⅲ」

发售日:1990年4月27日 / 机种:FC / 发售量:140万套 / 主要角色数:43人 / 道具总数:198种 / 敌人总数:225种 / 魔法总数:72种 / 地点总数:78个 / 固定战斗回数:29回

FF3是这一系列步入成熟，并且开创了众多独有要素的重要游戏作品,熟悉最终幻想系列的玩家一定也不会忘记这款标志意义的里程碑。例如战斗系统中的召唤兽以及角色成长中的转职，这两个要素直至今日都是系列中最大的两个特色要素。基于这些重要的意义,FF3在很多人眼中都算是这一系列的原点。

除了原创的要素，FF3自然也继承了很多前辈们的特点，世界观就是最明显的。本作中的游戏世界依旧是由地、水、风、火这四块水晶所支配，另外，世界上还存在着由暗之水晶支配的暗之世界。光和暗的世界互为表里，并相互平衡协调，一旦某方消失，那么另一方也将毁灭。舞台也延续了中世纪的西欧风格，并且浮空大陆和飞空艇等幻想世界的产物也健在。

至于故事，本作和第一款作品有点类似。并非是复仇一类的俗套，而是要恢复世界的光暗调合，更富有奇幻色彩。主人公是四位被风之水晶选中而拥有了特殊能力的少年，起初他们只是凭着自己的勇气和智慧在进行着努力，而随着一步步接近事情的真相，他们渐渐明白了世界的本来面貌和真正应该消灭的敌人。这一作是FC时代的最后一款作品，其品质甚至不亚于后来的FF4，从一开始我们给出的数据大家可以发现，在地点、魔法等数值上，它都毫不逊色于后者。

「最终幻想Ⅳ」

发售日:1991年7月19日 / 机种:SFC / 发售量:144万套 / 主要角色数:51人 / 道具总数:247种 / 敌人总数:198种 / 魔法总数:65种 / 地点总数:42个 / 固定战斗回数:28回

进入SFC时代，游戏有了不一样的面貌，游戏的品质大大超越了以前的FC。于是FF系列的死忠玩家们便更加期待第四代作品会给人们带来更大的惊喜。有了较高的期待并不代表这一系列就一定会在各方面超越前作，其中最明显的质变也就是画面。首先是因为新主机的发色数增强使得游戏画面非常细腻，其次是SFC有放缩和回转的能力，这令游戏在空间过渡时的感觉更有魄力和真实自然。这一代作品在画面上下的功夫是有目共睹的，然而在其他方面可能都算不上有太大的提高。

本作的世界观有了较大的变动，由一个地球和两个月球构成。而且地球还分为地面世界、矮人居住的地下世界和更底层的幻界。拥有了较为广阔的世界观，本以为这款作品会带给我们更富有想象力的剧情，然而本作的主题依然是为了拯救人类的命运，其在剧情的思维拓展上似乎没有多大的突破。

FF4在整个系列中具有一定的特殊意义，它是SFC上的第一个角色扮演游戏，也是该系列更换新硬件的首部作品……同时更是最后一个销量在100万的系列正统作品。从五代开始FF才真正朝着"超大作"的方向发展，而FF4就是这一系列成长中最后的试金石，虽然在新平台上没有多大的

作为，但为后来的进化铺平了道路。

「最终幻想V」

发售日:1992年12月6日 / 机种:SFC / 发售量:245万份 / 主要角色数:37人 / 道具总数:225种 / 敌人总数:296种 / 魔法总数:99种 / 地点总数:69种 / 固定战斗回数:49回

1992年12月6日，FF5的降临验证了SQUARE对于SFC机能的进一步渗透。仍然由天野喜孝先生描绘的美术造型以幻妙的风格与FF5幻想浪漫的风格相契合，在SFC平台上凝造出了一个全新的浪漫架空世界。在五代之前，最终幻想系列的剧情总是太过缥缈，FF5的剧情却在幻想与架空的基础上将剧情铺展的线条更加明确化，剧本深度一流且剧情一气呵成，玩家的游戏代入度达到了新高。"一块充满了神秘能量的陨石降落到地球上，散发出的异种能量造成了支撑世界能量平衡的水晶体发生了变异，泰坤王为了查明真相进入了风之神殿并与一同进入神殿的老战士格鲁夫、云游四方的巴兹等组成了调查的团队。并终于找到了事件的幕后主使为被水晶封印的邪神X-DEATH，而X-DEATH在部下的帮助下也终于解除封印，并将另一个次元空间的水晶也全部打碎，时空裂缝出现。X-DEATH也进入了两个次元空间的时空裂缝,并吸收了邪恶艾努欧，获得了无上的力量。在面对X-DEATH时，老战士格鲁夫不幸牺牲，他的孙女古露露接替了位置，此时，主人公们为了对抗邪神终于解除了12件圣物的封印。主人公们也同时拥有了身处时空裂缝的力量，并终于彻底消灭了X-DEATH……"跌宕起伏的剧情配合了16MB的大容量，极度进化的画面和音乐表现让"最终幻想"的品牌真正成为了超一流作品，最终245万的销量也证明了自身的商业价值。

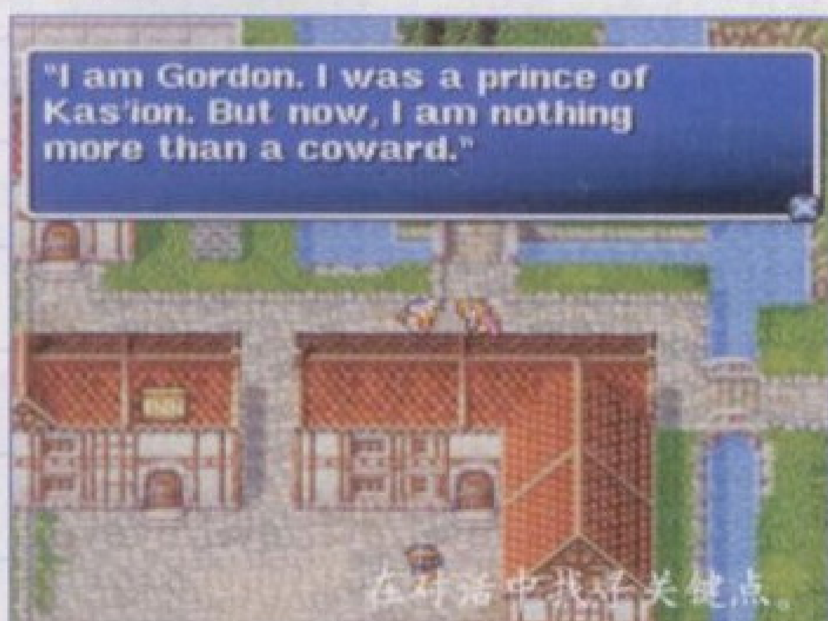
在当时，无论作战体系与整体画面表现都充满新意的FF5完全成为了新形态RPG作品的代表，新颖的转职系统，角色能力培养系统及众多创新要素都出现在本作中，并设置的极为成熟。FF5是一款让全世界震惊的作品，是之后的FF系列持续为王牌作品的基石。

「最终幻想VI」

发售日:1994年4月2日 / 机种:SFC / 发售量:255万份 / 主要角色数:50人 / 道具总数:258种 / 敌人总数:354种 / 魔法总数:105种 / 地点总数:185种 / 固定战斗回数:32回

我们评价最终幻想6为2D RPG的最终形态都并不为过，当年在SFC平台上推出的这款16位平台末代神作，利用SFC平台中极限的2D渲染表现手法将出新的世界观与深邃的剧情组合起来，成为了SFC平台中的RPG王作之一。剧情介绍了加斯拉特帝国妄图通过魔法与机械力量的融合达到支配世界的目的。而与帝国政权对立的反政府武装组织却在不断地进行着反霸权的战斗。其中组织成员洛克在一次巧合中解救了被帝国挟持的少女蒂娜，在反政府武装组织守护着帝国准备夺取的幻兽时，蒂娜却突然腾空飞起，当洛克一行人通过飞空艇主任赛兹亚的帮助下找到了蒂娜后，得知了蒂娜为人类与幻兽的混血儿的惊人事实。与此同时，帝国邪恶冷酷的魔导士凯夫拉找到了幻兽……被刺激为狂暴形态的幻兽将帝国首都轻易摧毁，而正当我们的主人公等准备与幻兽接触时，凯夫拉居然利用计策将魔法力量之源的三斗神变得极为狂暴，最终这恐怖的力量导致了整个世界的崩溃。为了与凯夫拉对抗，原帝国将军塞莉丝找到了失散在世界各地的同伴,并重新集结在幻兽周围，向邪恶发起了最后挑战。画面质量与音乐制素大幅度提升的同时，整体剧本的深度达到了当时RPG的巅峰水准，FF6中洛克与塞莉丝的复杂情感，与赛兹亚的兄弟情感，蒂娜早期的自卑与最终战胜自己的勇气。甚至连第一反派凯夫拉都制作得发人深思，由于其后被帝国移植了魔导能力才致使精神完全崩溃，作为牺牲品的他也为了报复才将世界推向崩溃的边缘，世界观的创新也完全区别于以往作品，首先FF6将水晶这个重要的系列象征物舍弃，并将之前的魔法世界换成机械文明为主，魔法力量为辅的特别架空环境，但却因为幻兽与魔法力量的点睛之笔完美保留了FF固有的风格，让人拍案叫绝。FF6惊人的画面素质加上高容量卡带下凝造出的广阔世界让更多的人投入其中，成为了传统FF系列中不朽的经典,至今为FANS所追捧。

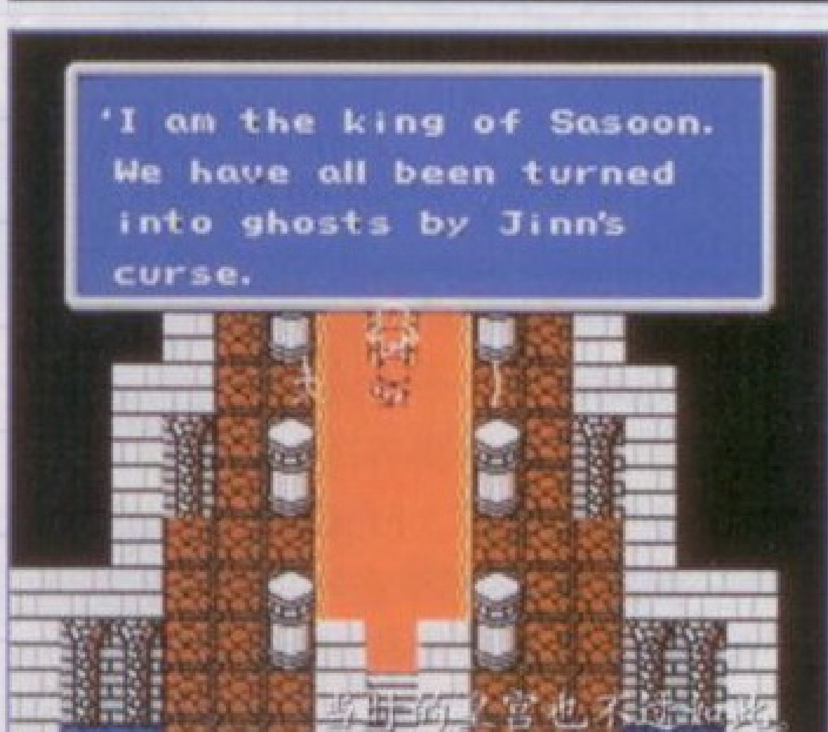




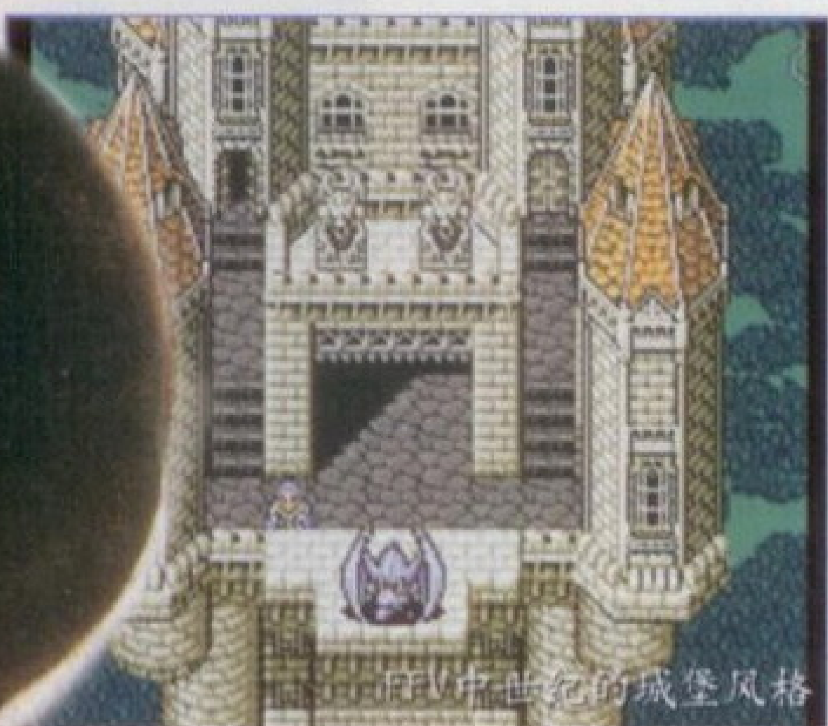
在村落中找寻关键点。



传统的战斗画面




世界观中也不乏奇幻空间


颇具中世纪的城堡风格



「最终幻想VII」

发售日:1997年1月31日 / 机种:PS / 发售量:600万份（全球）/ 主要角色数:38人 / 道具总数:258种 / 敌人总数:354种 / 魔法总数:105种 / 地点总数:35种 / 固定战斗回数:35回

在PS平台上转生登场的FF7，创立了次世代平台3DRPG的标准，就现在来看，也是充满了革命创新精神的。虽然仍然是Q版的身材，且角色造型以现在的角度来看立体渲染略为简化。但在当时这样的立体造型出现在正统RPG中，配合精心打造的多视点立体切换，那种视觉震撼是爆炸性的。实际上，FF7并没有完全的使用真3D渲染，众多的地图与背景渲染都利用了传统的2D贴图来补充，但这样的做法非但没有破坏游戏的画面协调性，反而能够让传统玩家找到当年FF系列的操纵感，游戏中充分利用了CDROM大容量的特质，在剧情的关键时分穿插的高质量CG起到了烘托剧情的重点作用，更让刚刚从16位硬件平台中走出的玩家感受到了进化的震撼。而作品硬件指标提升的同时，游戏本身世界观的建立使游戏的整体操作架构都极为完整。特别是世界观方面，更突破了传统的世界观建造结构，围绕着魔晃而铺展的剧情中，生命、友情、爱情、神罗独裁统治等等炫示了拟真的架空世界，而当这个貌似真实的世界之外，角色的心理与萨菲罗斯的心理世界也被着重的刻画，这真实与虚幻相交织的双重架构让整个世界观更为丰满，并贴近了电影的表现手法，叙述手法更能被玩家所接受。也正因为如此，众多资深玩家认为本作是继FF6之后将角色性格表现的几近完美的作品,剧情也更撼人心魄。FF7创新的特技发动系统与魔石控制系统（可以通过在武器和防具上镶嵌魔石来改变技能，不同种类的魔石搭配会衍生出不同的效果）大大增加了游戏的可研究性。如此优秀的FF7如今累计全球销售已达600万份，作为一款3DRPG的开山作品,FF7为之后的作品竖立了坐标，在RPG发展的历史中，FF7的价值亦难以估量……

「最终幻想VIII」

发售日:1999年2月11日 / 机种:PS / 发售量:825万份（全球）/ 主要角色数:35人 / 道具总数:198种 / 敌人总数:130种 / 魔法总数:50种 / 地点总数:39种 / 固定战斗回数:42回

在FF7之后，SQUARE制作了"寄生前夜"这样的电影化名作，并同样取得了



令人难忘的魔晃都市





重新回到了魔幻童话风格





注重团队合作的FFIX



角色造型超凡出新

成功。由于硬件能力的提升，SQUARE似乎再不能停止自己将游戏电影化的脚步。而发售日被定在1998年2月的FF8则延续了SQUARE当时的制作风格，成为了充满商业要素的豪华作品。实际上，FF8是一款极为浪漫的电影化作品，虽然作品本身在很多要素上甚至脱离了RPG要素，但游戏的电影化的制作风格却吸引了众多的非RPG玩家投入其中，大大加深了最终幻想的跨行业知名度。游戏中制作精美绝伦的CG动画，听之令人神往的浪漫音乐给玩家带来了全新的游戏享受。游戏的主题对应了浪漫的爱情，在剧情中斯考尔·莱茵哈特与莉诺亚·哈特莉的浪漫爱情故事感动了全世界的玩家，而第一次在FF系列中实现的真实比例造型与将PS机能发挥到极限的美术渲染则与电影化，浪漫化的制作风格相迎合，美型的角色设计也如同虚拟偶像一般让众多玩家追捧。如此看来，这样一款充满流行要素与电影化表现手法的游戏是必然会获得成功了。除了游戏本身的经典流程给我们带来的回忆之外，游戏中“舞蹈邂逅”的经典片断与王菲倾情演唱的主题曲“Eyes on me”都成为了超脱游戏本身之外的特有价值。

虽然游戏本身创造了商业上的又一次成功，但FF8却因为包装过于华丽，游戏操作性略显淡薄而受到了正统系列玩家的争议。在本作中，防具系统完全被取消，几乎没有等级的概念，金钱也无法从作战中获得，魔法也不再耗费MP而依靠全新的“抽取数量”决定。这几方面惊天动地的游戏性改变让老玩家在操作游戏时很难感受到传统FF系列的感觉。诚然游戏本身过多的CG与太过商业化，剧场化的剧情设计让游戏有些顾此失彼。但正因为如此极端的制作追求才让FF 8的世界影响力超过了游戏本身的价值，甚至有玩家认为FF 8本身已经超过了RPG游戏类型本身而成为了互动式电影的雏形，这种突破与勇于革新的制作精神是每一个玩家应当给予肯定的。作为游戏电影化制作的开路人与成功者，FF 8将在游戏史中留下辉煌的一页。

「最终幻想IX」

发售日:2000年7月7日 / 机种:PS / 发售量500万份（全球）/重要主角数量：8名/游戏中主要任务道具数量：约60个 / 游戏中主要出现魔法数量：约80种

SQUARE是一个让人永远难以琢磨的奇迹会社，正当全世界的人沉醉在FF8的爱情浪漫气息中时，FF9竟处于同期的制作中。实际上，FF9早在FF8开发同时便开始了企划。当众多铁杆玩家在接触了FF8之后为SQUARE的“忘本”而担忧时，谁也没有想到这款秘密同期开发的FF9竟然是与FF8走向完全不同的另一极端。游戏非但没有继续的延续电影化，商业化之路，反而完全回归到FF6之时的原点风格。游戏的主题重新回到了水晶与职业系统中，人物的造型也回归到了传统的Q版。人物设定重新由天野喜孝先生担当，系列传统的幻想风格被重新塑造。情节中，主要从亚历山大王国与邻国的战争开始，公主嘉内德为了找到王后发起战争的真相，而自动接受了主人公齐丹等人组成的盗贼团的绑架。当他们最终发现往后是被男巫库加控制后，更发现了其希望利用召唤兽统治盖亚世界的野心。而后，更找到了更大的幕后主使加兰，而男巫库加不过是其的下属而已。加兰来自异世界泰拉，其控制着盖亚世界中的灵魂鬼雾，他希望利用这种力量实现异世界的复兴。最终，野心勃勃的男巫库加竟然背叛了加兰，并利用获得的力量成为了真正的邪恶缔造者，他启动了极恶怪兽NECRON，妄图实现自己的统治野心。最终我们的盗贼团与公主击败了库加与NECRON，异世界中泰拉的居民也获得了在盖亚大陆的定居。我们的公主更在这次冒险中爱上了勇敢的齐丹，在权贵与爱情之间，他们选择了后者。剧情中那种童话感的浪漫与淡淡的幻想忧伤贯彻全篇，这种缓缓递进的真挚情感体现了SQUARE在控制剧本能力上的淳厚功力。游戏操作架构中重新回归的魔法，职业特性，水晶这些系列传统的经典架构配合PS优秀的3D渲染能力，让玩家体会到了新技术制作下阐述的传统精髓。这次风格回归与怀旧获得了空前的成功，众多老玩家都被其深深打动，笔者也是其中之一……作为PS时代的末期经典，虽然在画质方面没有惊人的突破，但却在细节方面精益求精，如此认真制作甚至几近完美的作品，烘托起了FF文化的又一次高潮。

「最终幻想X」

FFX发售日:2001年7月19日 / 机种:PS2 / 发售量:548万份（全球）/重要主角数量：7名 /通常道具数量：20种 / 特殊道具数量：49种 / 晶体数量：30种

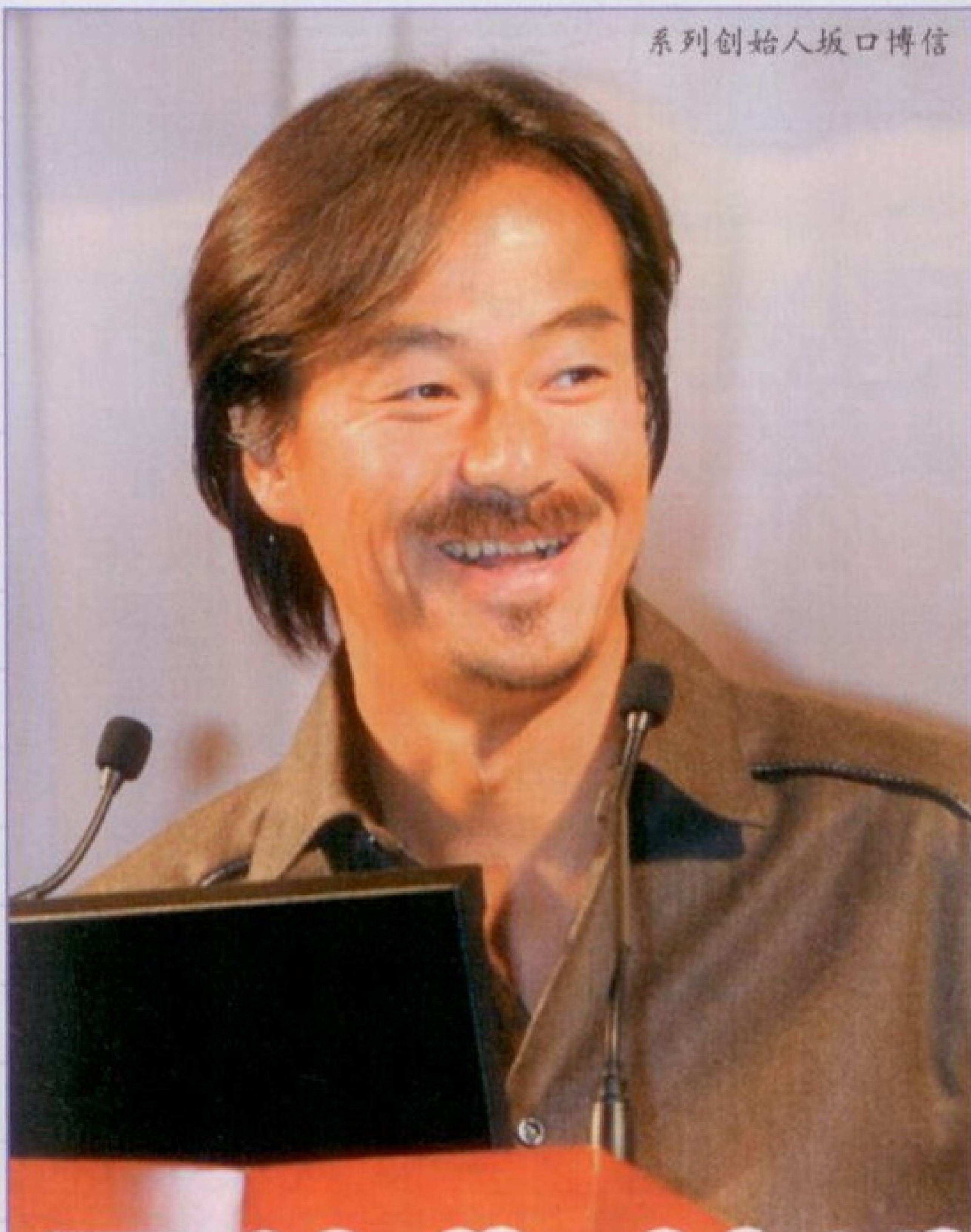
如果说FF7为PS时代的RPG规格缔造者，那么FF10的出现便为PS2时代的RPG标志。在当时，众多玩家都在回想着PS时代FF7为整个RPG架构带来的革命，同样也期盼着看到PS2次世代平台上推出的FF10，期盼着它能创造怎样的奇迹。实际上，在FF10推出之前，PS2平台还没有如此重量级的作品，而PS2颇为苛刻的开发环境也让众多游戏制作商头痛，游戏表现质量普遍平庸也促成了FF10鹤立鸡群的局面，众多游戏开发商对于这样的画面与声光表现只有钦佩，其确立下了全新的游戏制作标准。游戏在当时来看已经充分利用了PS2的硬件机能，首先游戏角色造型重新使用了真实比例，角色本身的色泽及质感渲染趋近真实，面部表情更利用全新的制作引擎达到了真实拟真效果，连真实配音时角色的口形都相对应，这是以前的RPG，AVG作品所没有达到的，更体现了SQUARE细致，严谨的敬业精神。在游戏中更充斥着利用游戏硬件机能制作的即时演算过场情节，不但节省了制作费用，且还原了电影化的表现手法，可谓一举两得。游戏中的惊人画面表现还体现在场景渲染中，以往的2D贴图已经被全3D场景所取代，恐怖的是这样的真3D场景竟然毫无干涩，细致与柔和质感完全超过了先前的贴图背景，全新的技术又一次被利用的恰到好处，这是令人钦佩的壮举。虽然游戏本身的角色比例为真实造型，但FFX将魔法的幻想世界与写实的角色塑造相融合，让玩家仿佛置身其中，架空世界观的层次也随之进化，游戏代入感达到了史上新高。剧情中，我们的千年召唤士—可爱的尤娜与守护者提达的跨时空恋情成为全篇的高潮，叙述手法缓缓而行更为感人肺腑。游戏的操作环节中不仅保留了系列的优秀架构，更巧妙的进行了进化，新的游戏系统中召唤兽不再是如系列中的魔法一般只出现一次，而是完全取代角色成为回合制攻击的一员。

这样的改动令召唤兽如同伙伴一般的获得感更为真切，作战更有变化性。这样的突破性作品在商业上获得又一次的成功似乎是充满了必然性的，游戏成为了PS2平台首款超过200万销量的大作，为PS2的全球性普及立下了汗马功劳。由于作品的超级成功，让SQUARE在多年之后推出了外传型作品FFX-2，在剧情方面为前作进行了一定的补足，“为成功的系列继续补足并推出系列延续作品”，这样充满智慧的延续性制作理念也源自FF10的极品素质。

「最终幻想XI」

发售日:2002年5月16日 / 机种:PS2 / 推定销量:50万以上/游戏中可选择职业数量：11种 / 游戏中可选择角色种类：5种 / 已发售资料片数量：2

FFXI实现了家用硬件平台的网络化游戏方式,与系列其他作品发售时的热闹景象不同，FF11的发售可谓无声无息，但在当时网络铺设有限，且日本民众都对MMORPG不甚感冒的前提下仍然首发十几万，这是一个了不起的成绩。游戏中的场景将MMORPG的特色完美体现，地图与可探索区域极为广阔，可选择角色职业种类之多，造型之多样性也能够体现出玩家的独特个性（可爱的塔鲁便是偏者的最爱啊！）。游戏突出了团队合作的集体精神，众多优秀的道具取得与精彩的BOSS战都要在多名玩家的合作中才可进行。更可贵的是，游戏在多年的运营中已经推出了两款资料片，分别是“吉拉德的幻影”及“普罗马西亚的咒缚”两款资料片在游戏场景，特定剧情、道具、职业等多方面将游戏的内容进行了大幅度扩充，游戏性的持续扩充让老玩家欣喜不已，也不断地吸收了新近玩家的投入，体现了MMORPG持续收益的商业特性。如今，这款先前本不被专家看好的作品正在筹划着第三资料片的市场投入，SQUARE因为FFXI而获得的巨大商业收益也成为了其不断开发高质量单机作品的基础之一，幻想永不停息，幻想仍在继续……


系列创始人坂口博信


天野喜孝


田中弘道

石井浩一

是他们缔造了幻想世界。

——历数最终幻想的主要功臣

坂口博信（Hironobu Sakaguchi）

1962年11月25日，坂口博信生于茨城县水户市。后来进入横浜国立大学主修电气情报工学。1983年，尚未毕业的坂口由于得到电友社老板宫本雅史的赏识，进入下属的软件开发部SQUARE任职。

SQUARE于1986年正式独立运营，不过旗下作品的销量却每况愈下，到了87年时几近崩溃。坂口对自己的能力产生了怀疑，甚至决定退出这个行业，但在这之前，他准备制作一款真正属于自己的游戏来纪念那段梦想，于是他把这个游戏命名为《最终幻想》。

2000年5月11日，身兼SQUARE执行副社长和SQUARE USA总裁的坂口博信，在美国E3展上荣获互动娱乐艺术学院颁发的名人殿堂大奖，名列GAME SPY游戏史上最具影响力的30人，而此时坂口博信的事业到达了顶峰。直到2002年，由于FF电影版的票房惨败，坂口被迫以退任的形式被解除了职务，并得到了2亿日元的退休金。不过随着新主机的逐渐登场，坂口博信再次活跃在了业界的前台。

植松伸夫（Nobuo Uematu）

植松伸夫1959年3月21日出生于高知县高知市一个音乐爱好者的家庭，他12岁时已经能够非常娴熟地弹奏钢琴，后来虽然考进神奈川大学的物理系，不过却把所有的学习精力都倾注于音乐科目，毕业后专门从事广告音乐谱曲等工作，1986年应坂口博信的邀请加盟SQUARE。植松伸夫虽然并非专业科班出身，但其与生俱来的音乐天赋却令人感叹，由他创作的游戏音乐已经成为FF这个超大作系列获得全球广泛认可的重要元素之一，无愧于游戏音乐大师的美誉。1998年发行的FF8主题曲“Eyes On Me”单曲大碟销量突破40万张，同时获得当年度日本音乐机构颁发的金碟大赏。到目前为止，公开发行的各种植松伸夫音乐专辑数量已经达到30种以上。

天野喜孝（Yoshitaka Amano）

天野喜孝原名为天野嘉孝，1952年出生于静冈县。年仅15岁的天野喜孝就已加入著名的龙之子制作公司开始从事动画的人物设定工作，这段工作经历使他在日本动画界中提高了知名度。1982年，天野喜孝离开龙之子制作公司，自行组建了天制作公司。1983年天野荣获第14届“星云赏”并连续蝉联了四届。1987年，SQUARE着手进行FF的开发筹备工作，坂口博信找到天野喜孝为这款作品担任角色设定，从未接触过游戏的天野喜孝对这个全新的领域产生了好奇，欣然答应了坂口的请求，从此与FF结缘。

松野泰己（Yasumi Matsuno）

松野泰己现在的光环几乎不亚于坂口博信，在游戏和艺术创作上有很大天分的他在某些方面的确是旁人所不及的。在他的大学时代，伴随他时间最长的就是看小说和听摇滚乐，1989年夏，大学毕业的松野怀揣着梦想进入了游戏软件开发会社QUEST。

著名的《皇家骑士团》系列就出自松野泰己的手笔。坂口博信在接触了松野泰己的作品后认为他是一位难得的奇才，于是委托ARIKA的社长西谷实从中介绍，让松野泰己加盟SQUARE。其后由他开发的FFT大受好评，并成为最畅销的S-RPG作品。坂口对松野泰己的工作非常满意，破格提升为第四开发部部长。2000年2月11日发售的《放浪冒险谭》更成为了PS上唯一获得《FAMI通》的满分游戏。

2002年以后，坂口博信在社内逐渐失势，松野泰己的地位却不断提升，S-E合并后有意将其栽培成为新的领军人物，同时担任FF12的执行总监。在今天，我们又看到了由松野制作的第二款满分游戏。

北瀬佳范（Yoshinori Kitase）

北瀬佳范，1966年出生。因为从小受到父亲的熏陶，他对电影情有独钟。大学毕业后从事广告和动画片的企划设计。FF系列前三作出色的剧本给北瀬留下了深刻印象，于是他前往SQUARE应聘剧本企划的职位，现任SQUARE-ENIX第一开发部本部长兼执行役员。

GB上的《FF外传 圣剑传说》是北瀬佳范进入SQUARE后的处女作，后来从FF5开始连续参与执笔了四部作品的剧本，后来由北瀬佳范主持开发的FF10和FF10-2接连获得巨大成功后，其接替坂口博信的位置似乎已经成为定局，但第四开发部的松野泰己此时也大有名气，社内更形成了两雄鼎立的格局。

伊藤裕之（Hiroyuki Itou）

伊藤裕之是SQUARE创业初期的元老级人物，在FF的1、2代中负责DEBUG，3代负责效果音制作，4代开始担当战斗系统设计和企划，FF系列著名的ATB和Draw系统等都出自他的灵感。

伊藤裕之曾经担当过FF6和FF9两作的导演，多才多艺的他还亲自为FF9的主题曲“Melodies of Life”填写过歌词。如今FF12中高度真实的Active Dimension Battle战斗系统也是他的杰作。

野村哲也（Tetsuya Nomura）


野村哲也


植松伸夫


河津秋敏


北瀬佳范


松野泰己

大家都知道野村哲也担当过FF7的人设，可你知道吗？FF7剧本原案也出自他的手笔。

1993年，野村哲也进入SQUARE担任美工设计，参与的第一部作品就是FF6。事后，他利用工作之余撰写了数万字的小说梗概，坂口博信对其笔下的克劳德和萨菲罗斯很感兴趣，决定改编成游戏剧本，FF7获得了空前成功。进入PS2时代，野村哲也又连续担任了《保镖》和FF10等多部大作的人设。

青木和彦（Kazuhiko Aoki）

青木和彦加盟SQUARE的第一部作品就是与时田贵司共同开发的搞笑SLG游戏《半熟英雄》。而从3代开始加入了FF的开发团队，一直担负着重要的游戏设计工作，其参与的系列作品有3、4、6、7、9等。除了FF系列以外，青木和彦还主持开发了PS版《不可思议的陆行鸟迷宫》。2003年12月，青木和彦担任导演的NGC版RPG《最终幻想CC》荣获第七届日本文化厅MEDIA艺术祭大赏。

野岛一成（Kazushige Nojima）

野岛一成于1993年进入SQUARE，从FF7开始主持和参与撰写了除9以外历代作品的剧本，他擅长通过事件中的大段精彩对白把剧情的气氛推到最高潮，是业界公认的煽情大师。野岛还曾经为植松伸夫作曲的多首最终幻想系列的主题歌填写歌词，其中最耳熟能详的便是FF8中由王菲演唱的《Eyes on Me》。

田中弘道（Hiromichi Tanaka）

田中弘道现任SQUARE-ENIX第三开发本部长兼执行役员。参加了1代和2代的开发，在FF3中担任了相当重要的系统设计工作。

1999年末，和石井浩一一同要求开发网络版FF，网络化的FF11引起了业界轰动。但是FF11推出后的销售情况并不如预期，直到去年才获得了稳定的长期收益。03年2月5日，FF11荣获第8回AMD Award颁发的最高奖项：总务大臣赏。

石井浩一（Kouichi Ishii）

石井浩一也是SQUARE最早期的员工，现任第八开发部本部长兼执行役员。与田中弘道一直保持着紧密的协作互助关系。

石井浩一曾担当FF1代的角色CG设计，FF2时为美工设计，他创造了著名的陆行鸟形象。1999年末，田中弘道决意开发网络版的FF，石井浩一给予了全力支持，担任导演的石井倾注了全部心血，终于保证了FF11的顺利问世。

河津秋敏（Akitoshi Kawazu）

河津秋敏参与过FF1的战斗系统设计，直到2代才升为主要制作人，由他设计的武器熟练度系统深受玩家的好评。但从2代的制作以后，河津秋敏认为自己在创作理念上与坂口博信等存在着很大分歧，于是另寻发展途径。2002年春，河津秋敏希望与任天堂重修旧好。经过不懈的努力，SQUARE终于通过以子公司加盟的方式重归任天堂阵营，连续发表了NGC版FFCC等作品。 □文/大怪 小沛

CONTENTS

Vol.179 2006 / 08
半月刊 每月一日/十五日出版
创刊时间1994年 定价9.8元



封面主题「最终幻想12」

STAFF

主办单位 ■ 中国电子学会
社　　长 ■ 李志武
编辑出版 ■ 《电子游戏软件》杂志社
总　　编 ■ 黄昌星
副 总 编 ■ 杨帆
执行主编 ■ 杨柯来
责任编辑 ■ 邹中林 魏希宁 乔沛
联系地址 ■ 北京61-66信箱
邮政编码 ■ 100061
编辑电话 ■ 010-64472729-412
电子邮件 ■ vgame@public.bta.net.cn
传　　真 ■ 010-64472184
邮购电话 ■ 010-64472177　64472180
广告电话 ■ 010-64472187
广告联系 ■ 杨帆
广告电邮 ■ adv@vgame.cn
印　　厂 ■ 北京乾沣印刷有限公司
订　　阅 ■ 全国各地邮局
国内刊号 ■ CN11-3505/TP
国际刊号 ■ ISSN 1006-5032
邮发代号 ■ 82-648
广告许可 ■ 京西工商广字0055号
法律顾问 ■ 刘岩 北京康达律师事务所
官方主页 ■ www.vgame.cn
官方论坛 ■ www.magiczone.cn

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

游戏新闻眼，洞察游戏天下！我们将以最快的时间，为您报道最全面的业界新闻大事！

游戏新闻眼 Vol.179

Focus on Game News

双周注目图片



《最终幻想12》的发售现场绝不亚于新主机发售。而这个有主题歌演唱者签名的套装更是现场的抢手货。

PS3正式宣布延期至11月发售 PSP强化娱乐功能



本刊讯　SCEJ于3月15日举办的"PS Business Briefing 2006 March"说明会中正式宣布，原定在今年春季推出的PS3主机，将延期至11月于美日欧亚等地同步推出。根据SCEJ方面表示，延期发售的主要原因是因为PS3所采用的蓝光光盘的标准化进度延误所致。本次大会中SCE承诺，PS3将会于亚洲、美国、加拿大、欧洲等地同步推出，推出时预定建设完成月产100万台的生产线，并在即2007年3月底前达成全球出货600万台的目标。这也是SCE首度采用全球同步方式推出的电视游戏主机。

相对前一次公布的发售信息，本次公开的内容中有不少的变动。特别是在游戏载体的选择上，原先以为在PS3初期的游戏容量根本用不上大容量的蓝光光盘。而今看来，SCE是打算从一开始就打消盗版商的念头，但同时也加大了游戏开发商们的工作难度。另外，虽然发售时间调整为11月，但全球同发却是史无前例的壮举，对于原定在春季首发的日本来说虽然是延后了，但欧洲和其他亚洲地区则有可能是提前。而且按照SCE承诺的每月100万台主机以及每月1000万张光盘出货量的生产线，相信发售的时候应该不会出现严重的供不应求局面。以此看来，延期未必是件绝对的坏事，起码它为索尼创造了足够的准备时间。

PS3最新官方功能介绍

这次备受瞩目的说明会除了公布主机的发售时间外，将新主机的功能又给予了详尽的介绍，较之以前更为清晰明了。不过本次公布的内容仅限于此，至于人们非常关心并一直猜测的价格则丝毫未有提及，估计是因为生产线还没有正式运作，因而无法估量实际的成本。下面就先看一下本次说明会中，由久多良木健亲自为大家讲解的PS3的7大关键功能：



1、完整向下兼容PS与PS2游戏的功能

PS3将依照PS2的模式，于发售之初即提供完整的向下兼容PS与PS2游戏的功能。本次的兼容为硬件支持，而非360那样利用软件模拟，需要玩家从网上下载支持程序后才可运行。用硬件支持的好处就是可以完美运行，而360的运行方式会出现部分游戏拖慢的现象。

2、具备完善的蓝光影片播放机功能

配备了Cell CPU、RSX GPU与新一代HDMI的PS3，具备高度可程式化能力，可依靠软件与硬件的更新来完整支持所有BD规格，并非外界所言的初级BD影片播放机，以PS3的配置而言，它绝对是一台最先进的BD影片播放机。

而且为了对抗盗版，所有的PS3游戏都将采用BD光碟来储存，并且价格也不会像人们之前预计得那么高。根据SONY承诺的预定于PS3上市时建设完成全球月产1000万片的生产线，估计蓝光的初期生产成本与现有双层DVD近似，人们完全可以接受。

3、支持SD到Full HD等所有的显示器

虽然次世代主机大都以高清晰的画面为卖点，以至于人们认为次世代主机必须接驳高清晰电视才行。PS3将广泛支持包括传统电视到未来的Full HD高解析度电视等所有的显示设备，并包括电脑显示器。这一点上其实和Xbox360没什么两样，但索尼单独提出这一点，似乎与对手还有着一定的不同。

4、支持最新一代HDMI界面

久多良木健表示，现有的HDMI规格其实无法满足PS3对Full HD 1080p高解析度与12bit高色深画质表现的需求，因此PS3将采用尚在制定当中、预计6月定案的新一代HDMI规格。这就意味着在画面上，PS3与360的差距将进一步拉大。

5、广泛应用宽频网络连接

SCE将与PS3主机同步推出网络连线服务"PS网络平台"，该平台由SCE与SOE共同开发，预定于北美、日本、欧洲等地建立资料中心，并串联成统一的全球网络。基本服务一开始将采用免费的方式提供，架构于开放的网际网络上，完整支持线上游戏的开发，提供所需的服务与功能。基础建设的投资与运营将由SCE完成，也可以连接至个别授权厂商的服务器。

PS网络平台预定提供基本社群服务，如：用户帐号建立、大厅配对、积分排行、影音交谈、即时传讯、状态查询、好友名单、替身造型、游戏资料上传、下载等。另外还有付费服务，如：线上内容贩售商店、付费游戏内容下载、硬盘游戏启动、多样化的贩售渠道、数码内容存取权利管理等，广泛涵盖各种网络连线服务功能。

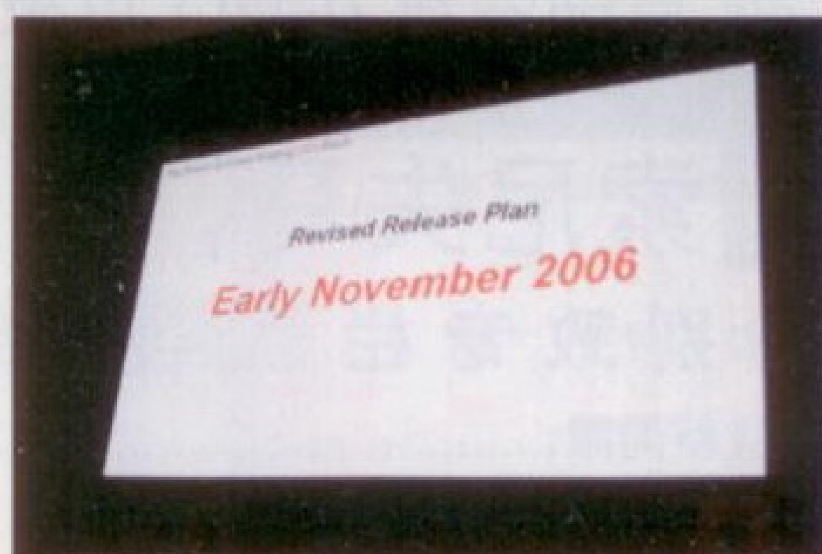
6、支持无线网络连线

除了有线宽频网络，PS3还将广泛支持目前流行的各种无线连线功能，包括蓝牙无线传输与Wi-Fi无线网络，并可通过Wi-Fi无线网络提供PSP无接缝式的IP网络连线功能，还可以与PSP进行连线互动，例如把PSP视为PS3的高级遥控器，将PS3游戏画面传输到PSP上显示之类的应用。

7、标准配置的大容量硬盘

此次的大容量硬盘将为PS3的必备周边，预定采用2.5寸、标准SATA介面、60GB容量的可拆卸式硬盘，其具备升级的能力，可强化游戏性，满足网络游戏与应用程式的执行需求，可以建构一个强大的网络平台，提供完整的网络存取功能等多方面的用途。

久多良木健表示，虽然硬盘采用必备方式将会增加SCE与销售商的成本压力，但是如果没有硬盘就无法考虑各种持续连线的网络应用。为了降低网络应用的门槛，希望各厂商能放心地制作硬盘支持软件，因此所有PS3软件都是以有配备硬盘为前提来开发的。



索尼为PSP加足筹码

3月15的"PS Business Briefing 2006 March"当然不是PS3的专项说明会，对于目前销售势头良好的PSP，索尼更是不遗余力地为其增置了很多诱人的娱乐功能。包括PSP的全新扩充外设、新的系统以及下载服务等。

首先，SCEJ于会中发表预定于2006年内推出PSP专用的全球定位系统(Global Positioning System)扩充外设，除搭配地图资料提供GPS立即寻址查询功能之外，还可与游戏连动，提供使游戏与玩家所处地点连动的独特体验。

其次，SCEJ宣布将于2006年秋季推出PSP专属的EyeToy摄影机，把PS2上首创的EyeToy影像辨识游戏功能引进PSP平台。该摄影机可以180度旋转,因此不只可以拍摄外界景物，也可以拍摄玩家自己，除了支持影像辨识游戏之外，还可以进行网络视频聊天。

除了两款PSP的硬件扩充外围，SCEJ也发表了多项PSP的新增软件功能与网络服务，其中最引人注目的莫过于SCE官方将于PSP上提供PS模拟器，让玩家可以通过网络下载PS游戏的ROM，并储存于记忆棒中，不需要额外的UMD

光盘即可直接运行游戏。另外他们还发表了支持Flash播放等预定于未来的系统软件更新中提供的新功能。

由这次公布的消息可以看出，索尼已经知道在电视游戏市场上暂时受挫，所以尽可能保证在掌机上不要翻船。有鉴于最近NDS显示出了无比旺盛的势头，此时PSP如果不在功能上取胜，则只有面对被动的局面。本次索尼所公开的内容已经表明了PSP也在朝着超越传统掌机的方向发展，其作用就是在PS3的一盆凉水后，用掌机来安慰一下玩家了。



↑PSP的功能拓展性在这一段时间表现得比对手明显很多。

延期导致索尼股价下跌

自从SCE社长久多良木健在“PS Business Briefing 2006March”上公布PS3延期至今年11月上旬推出后，索尼集团的股价在市场上马上做出了反应——大幅下跌。可见主机的延期使得市场对索尼公司的前景产生了忧虑，PS3牵扯到的层面的确是太多了。首先是影响到了蓝光技术的推广，相差半年的时间，使得HD-DVD阵营在市场推广上会抢占先机，蓝光要想夺回主导地位就会比原来困难很多。其次就是在电视游戏领域的竞争会更加激烈，先不说PS3比Xbox360晚推出了一年的时间，到时候连革命也发售了，索尼将要面对两个对手的同时挑战，这无疑会影响到索尼在电视游戏领域的发展战略。加之目前整体疲弱的索尼在一定程度上靠着电视游戏部门盈利，由此看来，PS3对整个索尼集团的影响可说是举足轻重。

在SCE公布PS3延期推出之后，微软亚洲区市场销售经理安德雷斯在接受媒体访问时表示：“如果PS3延期推出的话，对我们来说会越来越有利。在这么长的一段时间里，市场上只有一款次世代主机，我们肯定会在这个市场上获得更丰厚的成果。”安德雷斯的这些话是非常坦率的，也是索尼不愿意承认，却又必须面对的棘手问题。让对手提前了1年的时间，就算Xbox360普及的速度慢，但是想要赶上对手的市场占有率也需要花费一段时间。并且到时候软件的丰富程度也会逊色于微软，对于主机的普及也是相当大的阻碍。

此外安德雷斯还表示，通过香港、台湾及新加坡等地方的宣传活动，可以看到Xbox360的需求量比预计的要多，他们会尽量准备充足的货源以满足玩家的需求。他解释说，亚洲地区的Xbox360原本预定在3月2日推出，不过由于超乎意料地受欢迎，令供货量不能满足市场需求，所以才被迫将亚洲区的推出时间延期。3月16日，香港、台湾省两地正式发行Xbox360，首发的受关注度也比较令人满意。这意味着微软捷足先登占领了亚洲游戏市场这块战略重地，索尼的后发制人已经非常困难了。

索尼失马，未知祸福

——评PS3延期上市

□特约撰稿人/叶伟



在二月中旬，我曾经和Namco的一位Producer聊起PS3的情况，虽然我手里并没有相关的项目，但我对整个PS3开发进度的缓慢仍然牢骚不断。当时我认为这台主机起码要到7、8月份才能上市，但我那位日本朋友却斩钉截铁地说，“7月份？如果它不卖游戏的话或许可能。”话音尚未落地、余音仍在缭绕之时，索尼便在三月初正式宣布了PS3的新发售日：2006年11月。

从春延期到冬，这在游戏硬件业界虽然并不罕见（想想当初N社的主机多有耐心就知道了），但对于索尼来说却是破天荒第一次。有玩家甚至揶谕道：也许索尼还是会坚持把PS3放在春季发售的——只不过是2007年的春天。

我是在05年秋末看到PS3 Alpha Kit的，当时就对主机背后那块明显是加装上去的显卡突起表示致敬，同时也没想到微软朋友所说的故事居然是真的。事实上，索尼中计之后只有两个选择：要么硬着头皮按时上主机，要么就延期来调整架构和环境。而我当时则由衷地希望索尼延期，不然的话这场次世代大战一开始便要胜负立判，变得无趣了。

这台PS3开发机，从实际情况来看，基本上是一台没什么用的东西——除了可以把一个几百个面的小人跑出几千帧以外。事实上，Konami在去年TGS上展示的MGS4也并不是用这个Alpha Kit跑出来的，那根本就是应索尼要求而为了TGS而“特制”的一段作品，从某种意义上来说，和“KillZone”的CG Movie手段差不多。

当然，用它来衡量PS3最终能力是不公平的，但仅仅只是做一个横向比较，我们也可以看出来它的不足——其完成度远比Xenon的Alpha Kit要糟糕得多。

有人认为，索尼之所以能够把PS3延期八个月之久，关键在于Xbox360自己不够争气，质量不高，也没有达到足够的铺货量来给与PS3压力，所以SCE乐得笃笃定定放放心心地慢慢来。

这种想法其实根本就站不住脚，道理很简单：如果360真是这么不争气、立足不稳，只要索尼能在春天推出PS3，哪怕性能比360略略低上那么一点，凭借着蓝光DVD和PS2巨大的市场惯性也足以将其秒杀，又何苦去给对手留下这么大的一个空间养虎成患呢？PS3对于SCE来说是绝对不能输的产品，延期只能说明他自己没有必胜的把握，而这个把握不仅仅来自于机能，还来自于成本、产能以及软件的支持力。可以说，索尼现在对于这四个方面还抓得远远不够。所以，他宁愿壮士断腕，放弃一时的市场占有率而把精力集中在后发制人上面。

那么，在这个延期的大半年时间里，索尼究竟可以赢回些什么？

先来看看机能。

对于大多数开发商来说，PS3还是一个笼罩在迷雾中的东西。一直到本文成稿的今天为止，还没有任何一段“游戏实际运行画面”的视频被公布出来。在过去公司内部所作的测试当中，这台主机并没有什么出类拔萃的表现——实际上，以目前第三方对PS3开发机的了解，其整体性能应该和360在同一水平线上(这当然有很大程度要感谢SCE最终莫名其妙加的那块显卡了)。而延期的10个月时间，索尼根本不可能再对硬件做任何提升，所能做的只能是一些细节上的调整，包括对整个架构的测试和全面优化，而这些对提高主机整体性能是相当有帮助的——具体能有多大的提高程度完全取决于程序员的水平，但其中的空间应该是相当大的。至于库文件和开发环境，有了更多的时间自然也就能够做得更加完善。

再看看成本。

这一块恐怕是索尼延期最主要的原因之一了。蓝光DVD是PS3最大的卖点，而其成本的居高不下，直接造成了PS3定价的困难。PS3的最终售价，不单单要考虑到竞争对手的因素，更要参照市场上民用BD播放机平均水平来制定，在其开始大规模铺货之前，PS3是不会有任何明确价格出现的，这就直接导致了成本控制的缺位。现在索尼给自己留出的10个月时间，恰好让自己能够缓过一口气来，不但可以较低的生产成本来制造PS3，更可有机会制定出一个恰当的价格来推销主机，不至于陷入定价的盲区。

成本之后就是产能。

索尼从360身上应该可以看到不少经验和教训。以微软的准备和筹划工作加上360立足于成熟架构的思路，这台新Xbox主机仍然遇到了严重的产能问题，那么索尼的PS3呢？着急推出的代价必然是相当惨痛的。SCE宁愿推迟10个月发售主机，其主要原因也正是希望能够借此囤积足够的出货，以求首发一炮打响，最好再次创下首日百万台的战绩，以此来向微软施压。


↑老谋深算的久多没想到却在PS3上栽了跟头，但这并不代表失败。

但是这也并不是一件容易的事情。要想囤到足够的货物，厂商就得提前好几个月开工生产，这样，主机可能就会没有足够的时间来做硬件架构优化，而制造成本也会有所提高。现在所担心的，恐怕是这10个月的时间对于索尼只是刚好够应付生产和出货而已,囤货，或者达到宣传中所做的每个月百万台的产能，还是一件难度很高的事情。

最后再来看看游戏。

游戏其实是能够最直接从延期中得益的部分，不过，现在留给开发商的时间也仍然紧得很。就算乐观的说，各厂商的PS3游戏也只能算从现在起开始正式起步，要在8、9个月里赶出一个作品来非常紧张。这就会让Sony陷入一个比较难堪的局面：产品质量究竟能否衬托起PS3的实力呢？也许首批PS3游戏不得不以大量的高清CG动画来掩盖其质量缺陷的本质？对于这点到了5月份的E3我们应该就能有所了解了，如果到了那个时候仍然只是Movie打天下，那就显然说明软件将会成为PS3的一个硬伤。

索尼失马，仍然未知祸福。

3月11日

●据悉，一些日本医院目前开始利用NDS以及相关脑力锻炼软件帮助治疗老年痴呆症患者。一位著名的神经学家为该游戏设计了一系列脑力测验，主要针对45岁以上人群，开发人员说：“这个游戏无法治愈老年性痴呆，但对大脑却有一种很好的刺激作用。”

●日前，北美任天堂分公司把1000多台革命手柄的开发套件派发到多家游戏开发商手上，相关的开发工作正式启动。（详细报道请见右侧）

●台湾微软于11、12两天在台北Xbox360旗舰体验馆推出了“格斗周”主题活动。本次活动的主题就是《死或生4》，优胜者获得了台湾微软提供的各种奖品。

●台湾省台北展演二馆于3月9日举办了“2006漫画、游戏、玩具三合一大展”的参展招商茶会。该展览是国内首次统合漫画、游戏、玩具等产业所共同举办的展览，预定5月3日至5月7日在台北世贸二馆举办，为期5天。

3月13日

●SONY于3月13日发表，将推出支持PSPMPEG-4AVC（H.264）格式实时压缩的MSDuo记忆卡录放机产品“MSVR-A10”。该产品采用的是PSP2.0版所新增支持的MPEG-4AVC（H.264）压缩格式，比以往产品有着更高的压缩比和更高的画质。预定4月中旬推出，预估零售价约25000日元。

●台湾微软于3月16日正式推出Xbox360，并于北中南三地同步举办上市首卖会。由于首卖会提供排队第1名的玩家丰盛的限量特制赠品，首名彻夜排队的玩家提前五天就到了现场。最终，他获得了Xbox360限量金属配件箱、游戏与主机造型的珍藏水晶座等总值2万新台币以上的丰盛奖品。

●EA为了对应Xbox360台湾专用机3月16日的首卖活动，特别在现场推出“首卖会超级优惠项目”。（详细报道请见右侧）

3月14日

●3月13日，任天堂的金牌制作人宫本茂连同另外两位优秀的游戏制作人，同时获得了法国文学艺术骑士勋章。（详细报道请见右侧）

●美国E3主办单位美国娱乐软件协会于日前宣布，2006年E3展所规划的总面积54万平方英尺的展位，已于3月6日销售一空。（详细报道请见右侧）

●2002年的手柄侵权案至今又起波澜，索尼由于贿赂原告再次败诉。索尼近日向法庭提交了新的证据，表示该项专利发明者打算取消对索尼公司的检控，但证据被联邦法院驳回，法院执行官表示索尼提交证据的真实性尚待验证，因为有证据显示索尼公司曾私下向专利发明者提供15万美元的贿赂。

3月15日

●以可爱的“哔波猴”为主角的《捉猴》系列游戏，现发表将推出电视版卡通动画作品。预定推出的卡通作品《抓猴～OnAir～》，改编自游戏故事，预定自4月8日起于日本地区播映，片中将从哔波猴诞生等游戏中未曾交代过的部分来展开整个故事。

●NDS最新作《新超级马里奥兄弟》，现正式公布将于5月底推出。该作基本仿照与20年前的《超级马里奥兄弟》类似的过关模式，并加入了大量的原创动作要素，还支持两人同时配合。该作预定5月25日于日本地区推出，价格未定。

●近日，一名《Fami通Xbox》的编辑公开了《Fami通》的工作方式以及评分标准。从该编辑公布的情报上来看，被认为是权威的“Fami通”评分不完全是公正的，而是一定程度上受到游戏官方影响的。如果主编从厂商处得到“特殊的指示”就会在会上告知测试者。

3月16日

●台湾微软于3月16日下午于全省北中南三地同步举办Xbox360台湾专用机首卖活动。（详细报道请见右侧）

特报 国内专讯 360台湾省首发活动热闹登场

本刊讯　台湾微软于3月16日下午5:00起于全省北中南三地同步举办Xbox360台湾专用机首卖活动，主场于台北新光三越信义新天地香堤大道广场举办，活动正式开始前就吸引了大批的玩家排队等候。台北场首卖活动于下午5:00正式开始，到下午4:00时已经聚集了近百名的排队人潮，试玩摊位也已经挤满了试玩的人潮。

台湾微软于现场规划了众多活动主题区，包括舞台活动、主机贩卖、游戏试玩、转蛋抽奖、篮球机挑战、大头贴等，并展出Xbox360丰富的外围配件，以及各方名人所亲手制作的Xbox360特制面板等。而合作厂商福特汽车也展出了Xbox360特制彩绘的FORDFOCUS车款。

为了突显Xbox360所具备的高分辨率画面、高传真环场音效以及广泛的多媒体影音娱乐功能，现场特别布置了以客厅为主题的Xbox360数字家庭体验中心，让玩家可坐在舒适的沙发上，用40英寸的高清晰电视，以及5.1声道 环场音响，轻松体验Xbox360所具备的多样化数字娱乐功能。现场还有打扮成《死或生4》、《妖精公主》、《山脊赛车6》等游戏角色的Cosplay Show Girls，以及众多绿白配色打扮的Xbox360主题Show Girls点缀全场，让现场媒体与玩家留影。

首卖狂欢派对除了有与主机首发相关的活动外，现场还举办了公益拍卖活动，在台湾微软娱乐暨装置事业处协理周文英与知名职篮球星何守正、陈世念的共同努力之下，顺利将有选手签名的Xbox360特制面板与各式Xbox360纪念外围的组合拍卖出去。拍卖全数捐赠给儿童福利联盟文教基金会，作为救助受虐儿童基金。

本次随着Xbox360台湾专用机同步上市的游戏软件一共有15款，其中还包括6款完全中文化游戏，这是台湾省有史以来首发游戏阵容最庞大的一次。台湾微软预定于2006年6月底以前在台推出超过50款Xbox360的游戏，Xbox Live线上服务也将随着主机正式上市而同步展开，玩家可于强化的Xbox Live服务中，与全球超过200万人的玩家同台竞技,并可于线上下载附加资料、游戏、电影预告片等内容。



—微软的首发活动肯定会尽可能隆重行事。

事件 国内专讯 360于台湾省火热上市 EA借机推出优惠活动

本刊讯　Xbox360于3月16日正式登陆我国台湾省，EA为了迎合这次首卖活动，特别推出了“首卖会超级优惠项目”。

凡是在3月16日北中南三地的Xbox360首卖会中，于台北排队前100名，台中排队前50名的玩家，皆可获得EAXbox360兑奖明信片1张。获得兑奖明信片的玩家，只要于首卖会现场购买Xbox360《劲爆美国职篮06》与《极品飞车最高通缉》中文版，并至EA官方网站注册网络序号，在3月22日前将两款游戏的游戏手册封底网络注册序号写在兑奖明信片上寄回，即可免费获赠Xbox360《搏击之夜3》、《FIFA国际足盟大赛06》与《泰戈尔伍兹06》中的任意1款游戏。



另外，EA还提供台北地区的玩家另一项优惠政策，凡是于台北排队前100位的消费者，皆可免费获得面额200元新台币的EAXbox360游戏优惠券1张，买2款即可获得2张，1人最多可获得3张。该优惠券可至全省任一店铺折价购买EA推出的Xbox360游戏。

特报 美国专讯 E3展位销售情况优异 预计今年将精彩纷呈

本刊讯　美国E3展主办单位美国娱乐软件协会(Entertainment Software Association)于日前宣布，2006年E3展所规划的总面积52万平方米的展位，已于3月6日销售一空。

E3展是全球最大游戏展，展出空间涵盖洛杉矶国际会议中心的5座展馆，展场空间总面积将近52万平方米，相当于4650座奥运会标准游泳池。

本次的2006年E3展预定于5月10至12日举办，并于展出前的5月9至11日举办多场专项研讨会，同时将有超过400家厂商参与展出。除了已上市的微软Xbox360会有丰富的游戏展出之外，已经宣布延期发售的PS3与任天堂的革命主机，预计也将会有重大的发表与展出，让全球玩家能更进一步了解两个新平台的特色与软硬件新资讯。

除了新一代电视游戏平台的展出外，目前的主流机种包括PC、PS2、NGC、Xbox、PSP、NDS、GBA乃至手机等众多游戏平台也都会带来不一样的精彩。

特报 美国专讯 革命首批开发套件发放 GC暂时充当开发机使用

本刊讯　日前，据美国游戏媒体的报道，北美任天堂分公司已经正式将1000多个革命手柄的开发套件派发到各个游戏软件开发商的手上。而美国著名网站IGN也有幸率先体验了这款革命的开发套件。

任天堂首批革命的手柄开发套件完成度并不高，本次派发的仅为一个有线REV控制器和一个长形的接收器，官方并没有派发革命主机的开发套件，但可以把接收器设备安装在NGC主机的记忆卡接口上，用NGC主机来暂时代替革命主机的开发套件。

此外，本次派发的革命手柄比想象中要轻巧得多，远没有想象中那么大，而插在NGC主机上的接收器需要平置安放在电视机旁边，作用是接收手柄发出的信息以作为定位之用。另外，任天堂也没有给厂商派发革命的试玩游戏，可见现在还是非常初期的准备阶段，至于各个游戏开发厂商，他们对革命游戏开发的构思也还停留在设想上。

事件 国外专讯 游戏艺术获得高等认可 宫本茂获法国骑士勋章

本刊讯　3月13日，任天堂的首席金牌制作人宫本茂以及育碧的Michel Ancel（代表作《雷曼》、《超越善恶》、《金刚》）、Frederick Raynal（代表作《鬼屋魔影》）三人一同在法国巴黎获颁法国文学艺术骑士勋章。

法国骑士勋章由拿破仑皇帝于1802年设立，目的是表彰对法国有杰出贡献的人，不论国籍及出身。此勋章为平民所获最高荣誉。在我国也有不少优秀的艺术家曾获此殊荣，如金庸、张艺谋等。本次宫本茂则是以首位日籍游戏制作人的身份获此荣誉，可见其创作的游戏已经在法国受到了极大的欢迎，成为了可与电影、文学等传统艺术形式媲美的精品。

另外，在其他国家，游戏的地位也逐渐向着艺术的方向发展。例如在近日，英国电影与电视学院就特意为游戏作品单独设立奖项。相信今后会有更多的游戏制作人跻身艺术大师的行列。



3月17日

●3月16日，备受瞩目的角色扮演大作《最终幻想12》终于发售了，日本各游戏专卖店里上演了热闹非常的首卖会。（详细报道请见右侧）



●SCEH发表，凡于3月底前在全省灿坤3C购买PSP主机，即可获得“飙新力艺巨星演唱会”门票2张。该活动是SCEH与索尼 BMG以及灿坤3C通力合作推出的，届时参加演出的明星包括：王力宏、庾澄庆、李玟、黄义达、吴宗宪、康康、F4-周渝民、吴建豪、杨丞琳等。

3月18日

●据台湾省媒体称，SCE已经向台湾华硕公司提交PS3主机的生产订单。华硕预计今年圣诞节前就可以大批出货，另外华硕还收到一部分PSP生产订单，此后，SCE的PSP生产线将逐渐从日本过渡至海外地区。

●近期网络上出现了有关PS3外形的最新传闻，称指之前SCE展出的PS3并非实体，并公布了所谓的最终外形。（详细报道请见右侧）



●上期我们介绍的神游专为今年农历年定制的“丙戌狗限定版SP”，将于4月14日正式上市。（详细报道请见右侧）

3月19日

●育碧公司旗下三大招牌射击游戏之一《幽灵行动AW》的Xbox360版，在北美创下了该公司所有游戏首周销量的最高记录。自3月9日在北美正式推出后，首周销量为24万套，而在欧洲一共为12万套。

●微软与音乐出版商Epic Record于近日发表，将于Xbox Live上提供独占的热门音乐与高分辨率MTV影片下载。所有具备Xbox Live会员资格的Xbox360玩家皆可免费下载欣赏，本次所发表的合作为期1年，预定推出12名Epic旗下的歌手担任每月活动代言。

3月20日

●SCEH宣布于3月21日起正式在台湾省推出PSP无线上网服务。凡持有PSP台湾专用机的玩家，皆可免费索取专属软件光盘，享用这一影音综合娱乐网络服务，下载最新的电影预告片、音乐、卡通动画、漫画、游戏影片等内容。

●美国索尼发表将推出一系列蓝光光盘的相关软硬件产品，并预定自4月起陆续推出。（详细报道请见右侧）



↑目前索尼已公开了蓝光影片的价格，均为24.99美元。

●台湾微软于3月20日发表，在Xbox360台湾首卖会现场购买主机但未能选到自己想要赠品的玩家，可享受到免费更换服务。本次360在台湾省获得了不小的成功，因此，为了答谢广大热情的中国玩家，微软特别举办了这次赠品更换活动。

特报 日本专讯 6年之约，最终幻想12终于降临

本刊讯　备受期待的PS2大作《最终幻想12》终于在3月16日发售了。在发售的前几天，东京的各个主要商店就都贴出了《最终幻想12》的相关游戏宣传海报。日本东京涉谷更进行了专门的发售倒数计时活动。



3月16日凌晨2点钟左右，东京的各个游戏商店就都排满了准备购买《最终幻想12》的队伍。在东京涉谷，排在第一位的玩家是来自川崎的一个学生，据说他是从15日下午6点就来了，排队时间长达12个多小时。到6点15分开始倒数计时，这个店内已经有150个等待购买游戏的玩家了。这样的场面已经一年多没有出现过，去年底的Xbox360发售更不能和这次相比。

在首发活动上SQUARE-ENIX代理董事和田洋一社长正式宣布发售开始，并非常和蔼地对彻夜等候的玩家说：“今天是个好天气，一大早店里就聚集了这么多的热情玩家。我想大家绝对不会后悔付出这幺多辛苦的。作为PS2后期纪念碑式的大作，希望大家能够细细品味！”之后发言的是本作的实行制作人河津秋敏：“这是一款花费了我们很长时间，并且动用了庞大制作团体共同努力而成的大作。不知大家是否还记得这款游戏最初的制作发表会是在2000年，当时我们对大家的承诺，今天终于实现了。”在这两位说完后，大厅里开始播放录像，里面出现了演唱游戏插曲“Kiss Me Good-Bye”的Angela Aki和主题曲“希望”的叶加濑太郎，两人也都谈了对本次首发活动的喜悦之情。

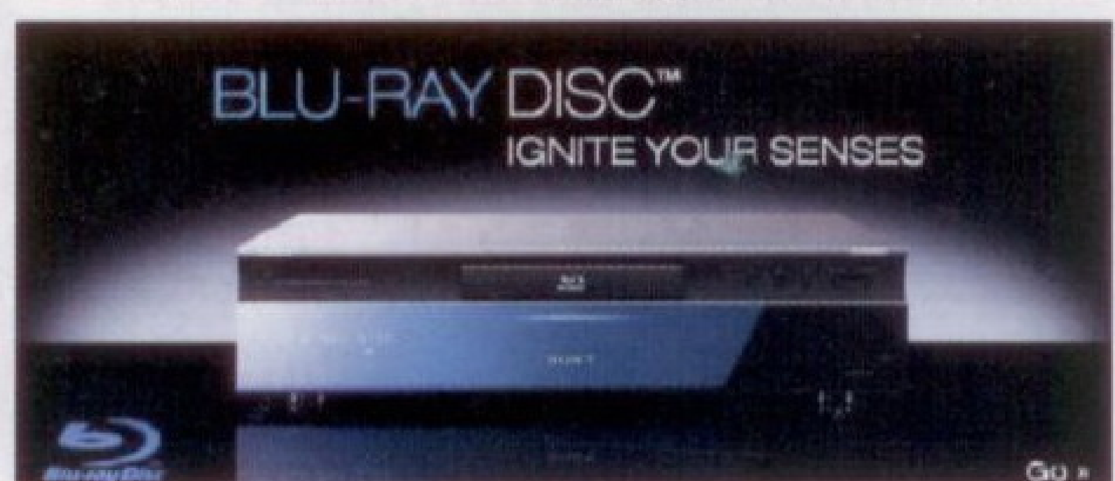
早上7点，屏幕中开始放映历代《最终幻想》的画面。最后出现了《最终幻想12》的LOGO标志，然后出现倒计时数字。和田社长带头喊道“10、9、……3、2、1、开始！”《最终幻想12》终于开始发售了。

特报 美国专讯 索尼发表首批蓝光产品 高价位仍旧成为大难题

本刊讯　美国索尼于日前宣布，将推出一系列蓝光光盘相关的软硬件产品，并预定自4月起陆续推出。本次所发表的产品包括BD影片播放机“BDP-S1”，配备BD烧录机的“VAIORC 300”系列个人电脑，PC用BD烧录机“BWU-100A”，以及BD-R/RE可写入式光盘等。

BD影片播放机

BDP-S1是索尼首款BD影片播放机产品，预定7月推出。该产品可兼容于BD-ROM、BD-R/RE、DVD-ROM、DVD+R/+RW等光盘，提供MPEG-2,MPEG-4/AVC与VC1等BD影片播放所需之影像译码功能，LPCM、DD、DTS等多声道音效译码功能，以及BD-Java高分辨率影片互动播放功能。最高可支持1080i输出，以及光纤数字与模拟音效输出端子。BDP-S1预定于7月推出，网购价为999.95美元。



↑蓝光光盘的价格已经比较合理，但其他产品依然报出天价。

BD个人电脑

VAIORC300系列个人电脑是索尼首款支持BD的PC产品，基本配备为Intel Pentium D双核心微处理器，DDR2内存，SATA接口RAID0磁盘阵列，PCI-Express 16X接口显卡，以及支持BD-ROM/R/RE单层25GB、双层50GB盘片读取与写入的2倍速BD烧录机。预定夏季推出，价格约为2300美元。

BD烧录机

BWU-100A采用5.25英寸半高设计与标准ATAPI接口，支持BD-ROM/R/RE单层25GB、双层50GB盘片的读取与写入，是台同时具备CD、DVD与BD读写功能的三规机种。预定2006年内推出，价格尚未公布。

BD可写入光盘片

单次写入的“BNR25A”BD-R，以及可覆写的“BNE25A”BD-RE，皆具备防刮防尘硬质保护层，并具备避免变形的构造。BNR25A定价20美元，BNE25A定价25美元，预定4月推出。

特报 日本专讯 PS3主机造型彻底变化 最终设计案惊现网络?!

本刊讯　SCEJ于3月15日在东京的会议上正式宣布了PS3的延期消息，但其中让人最为不解的是久多良木健由始至终并没有在会场上正式展出PS3的主机，甚至连一个模型摆设都没有，这不禁让人怀疑是不是连主机的最终外形也会出现变动。



早在去年的E3展，SCE首次将PS3造型曝光后，玩家就对主机的外观褒贬不一。而且索尼也承认起码手柄不是最终的设计，于是近期网络上出现了相关传闻，指之前SCE展出的PS3主机外形也并非实体，并且公布了声称是PS3的最终外形图。

这个所谓的最终外观其实可信度并不高，首先是该主机的外形与索尼一贯的风格不是很相符，特别是颜色，相信索尼不会傻到和Xbox360同色调。

硬件 国内专讯 传统文化登陆流行掌机 首款限定增亮SP问世

本刊讯　神游专为农历年定制的“丙戌狗限定版SP”将于4月14日正式上市。这将是神游继发布“中国龙”之后再次运用传统文化作为主题的又一力作，同时也是全球范围内增亮版SP的首款限定之作。

神游“丙戌狗版”在设计风格上采用了中国传统文化元素——印章，并以“天狗”作为主题，因为狗是代表兴旺和忠诚的吉祥之物，这与SP广泛流行、随身伴侣等特质正好不谋而合。值得一提的是，神游首次采用了金色的铭牌标记，而之前只有七台的赛尔达纯金版SP是这样的设计。



之前“中国龙”在海内外就广受好评，数量更少且融合了中国元素的“丙戌狗”将再度成为玩家收藏的重点。

3月21日

● “2006年游戏开发者会议（Game Developers Conference 2006，GDC 2006）”，于美国当地时间3月20日在加州圣荷西会议中心正式开幕。（详细报道请见右侧）

●日本ASK公司发表，将于4月上旬推出可支持各种USB充电可携式外设的携带充电电池。该电池，容量为2200mAh，并具备1个USB连接口，可供应各种可使用USB接口进行充电的可携式周边的充电需求。该产品预定4月上旬推出，预估零售价约4000日元。



3月22日

●据悉，Linux开发者于3月20日所发表的新版Linux核心中，正式加入了对Cell微处理器的支持。本次Linux核心正式加入对Cell的支持，提供SPU档案系统，可简化SPE程序开发的难度，将有助于Cell系统的推广。



●日本游戏机周边产品厂商Cyber Gadget发表，将推出可安装标准3号电池来提供PSP充电需求，并具备线控耳机分接功能的PSP直立架产品。该直立架还提供了独特的双线控耳机分享功能，同时有防尘盖与便携袋，预估零售价约2980日元。

●微软于日前发表，长期处于缺货状况的Xbox360主机将自本周起，产量提升为原本的2到3倍。（详细报道请见右侧）

●日本am3发表，将针对GBA与NDS掌机，推出免费的Advance DS Movie影片下载服务。Advance DS Movie是一种转接装置，以Smart Media规格记忆卡来出版包括图像、音乐、文字与影片等内容的电子出版物，预定3月25日于日本全国推广。

3月23日

●SCE全球游戏开发制作公司总裁Phil Harrison，2006年GDC的主题演说中，正式确认PS3游戏将不分区。（详细报道请见右侧）

●世嘉SONIC TEAM总监，著名的游戏制作人中裕司在日前宣布要离开世嘉，并建立自己的游戏制作公司。现年40岁的中裕司在近几年的发展并不理想，于是想要离开老东家，开创自己的事业，而新公司并不是与世嘉完全无关，仍然在财政等方面有着紧密的联系，其他细节现在还未公开。

3月24日

●任天堂社长岩田聪于2006年GDC中，正式发表新主机革命将提供MD与PCE主机的游戏支持功能。至此，革命已经具备了兼容7款主机游戏的强大功能，可以说是历代向下兼容规模最大的一次。



●岩田聪在2006年GDC中，正式发表了传闻中的NDS版《赛尔达传说》新作《赛尔达传说 幻影沙漏》。（详细报道请见右侧）

●美国时间3月22日，圣约瑟举办了“GDC Award”的颁奖仪式，《旺达与巨像》获得了“最佳游戏”、“创新”、“游戏设计”、“个性设计”、“视觉艺术”5项殊荣。此外，任天堂的《任天狗》也受到高度评价，获“创新”和“技术”2个奖项。

特报 美国专讯 三大厂商争锋2006年GDC

本刊讯　针对全球游戏开发人员所举办的“2006年游戏开发者会议（Game Developers Conference 2006，GDC 2006）”，于美国当地时间3月20日在加州圣荷西会议中心正式开幕。GDC集合了来自全世界的游戏开发者，针对游戏开发的技术与概念进行交流，是目前同性质活动中规模最大，也是许多厂商用来发表重大信息的平台。

今年的GDC 2006于3月20至24日在美国加州一连举办5天，本届的活动主题为“What's Next”，包括SCE、任天堂与微软等三大平台厂商，都于本次会中安排了许多研讨内容。

任天堂社长岩田聪于当地时间3月23日上午10:30进行主题演说，题目为“Disrupting Development”，演说中针对任天堂如何打破现有游戏产业复杂化、庞大化的趋势，以NDS主机、迥异于传统游戏的《脑力锻炼》、Wi-Fi网络服务等，开拓新的玩家族群，并让既有的玩家族群感到惊奇的策略，而现场也展出了“Revolution”的主机模型。

■SCE展出PS3游戏开发工具

SCE全球游戏开发制作公司总裁Phil Harrison，在3月22日的主题演说中，展出了许多PS3的技术展示影片与多款开发中游戏，并于GDC现场摊位展示PS3游戏开发工具。

Phil Harrison于PS3主题演说“PlayStation3:Beyond the Box”中，播映了许多由PS3开发机实时产生的技术展示影片，以及多款开发中PS3游戏的画面，包括曾于2005年E3公布过概念展示影片的越野赛车游戏《Motor Storm》，以及曾于2005年E3与TGS展出的空战射击游戏《Warhawk》。

由Insomniac Games所开发，PS2知名动作游戏《拉切特与克拉克》，本次也首度公布将推出PS3新作，现场并展示了一段以科幻都市为主题的实时运算影片；同公司所开发，原称《I-8》的第一人称射击游戏，现定名为《Resistance:Fall of Man》，展出了开发中的游戏画面，其中呈现了逼真的物理仿真反应以及战场上的烟雾效果。



SCE还于GDC会场中展出了PS3软硬件开发工具与技术，并以新版的PS3开发机与USB接口的特制手柄来进行各种展示，包括2005年E3曾展出的水槽玩具鸭，以及成千上万条鱼群的技术展示，还可使用手柄来改变视角。



↑岩田聪在这次的主题演讲中带来了不少有价值的消息，感觉演讲更像是新产品的发布会，而其实际展出的东西并没有多少。

此外，索尼还公布了包括跨平台资料交换格式“COLLADA”、PS平台绘图标准“PSGL”、执行效能分析工具“Performance Analysis Tools”、最大可支持512信道7.1声道输出的音效处理技术“Multi Stream”、以及跨平台3D游戏引擎“Unreal Engine3”等软件开发技术。

■微软发表多项跨平台开发技术

除了索尼的诸多精彩展示外，微软在会议中也带来了XNA Framework与Xbox Live Server Platform两项游戏开发技术。

XNA Framework是以微软.NET Framework为基础，并加入游戏应用所需之函式库所构成，让游戏开发者可轻松的以C语言进行跨PC与Xbox360平台游戏开发的功能，提高程序代码的重复利用率，降低跨平台游戏开发的难度，借以提供更佳的跨平台休闲游戏开发环境。

Xbox Live ServerPlatform是Xbox Live技术的强化与延伸，可提供必备的工具与环境，让游戏厂商构筑与Xbox Live服务连接的专属后端服务器，让各游戏开发商能以更简易、更有弹性的方式，来管理游戏的Xbox Live联机需求，并可针对各自的需求来规划与提供全功能的Xbox Live服务。以上相关技术都将整合于最新版的跨平台整合型软件开发套件“XNA Studio”中。

软件 美国专讯 NDS版赛尔达新作公布 画面效果仿效“风之韵”

本刊讯　任天堂社长岩田聪这次在GDC 2006中为大家带来了不少惊喜，而对于NDS玩家来说，最令人激动的莫过于任天堂发布了NDS版《赛尔达传说》的新作《赛尔达传说 幻影沙漏（The Legend of Zelda: Phantom Hourglass）》。



《赛尔达传说》系列作制作人青沼英二，曾于2004年的专访报道中透露过NDS版《赛尔达传说》正在开发中的消息，并表示该新作将具备多样化的连接方式以及双屏幕间的丰富互动等特色。

岩田聪于本次GDC的主题演说中，终于正式公布了这款新作。本游戏同样由青沼英二所领军的团队制作，采用与NGC版《赛尔达传说 风之韵》相同的Q版造型，并支持触控方式操作，预定2006年内推出。



↑赛尔达的新作消息选在GDC上发布，的确有点出人意料。

特报 美国专讯 PS3游戏取消分区制 蓝光媒体成为大功臣

本刊讯　SCE全球游戏开发制作公司总裁Phil Harrison，于3月23日在GDC2006的主题演说中，正式确认PS3游戏将不再分区。

SCE先前曾于2005年7月所举办的“PlayStation Meeting 2005”中表示，由于以往游戏在不同地区采用不同的发行政策与审查流程，对游戏发行商来说缺乏弹性与效率，导致商机的流失。因此PS3将以全球统一平台为出发点，统一全球的游戏发行政策与审查流程，将游戏发售的商机提升至最大。

Phil Harrison在本次GDC主题演说后的问答时间中，正式确认了PS3的游戏将采取不分区的方式推出，这表示北美、日本、欧洲等地发行的PS3游戏，都可以在各地区发行的PS3主机上执行，就如同目前PSP的模式。PhilHarrison同时强调，不分区也是因为BD蓝光光盘的容量大，足以让游戏厂商把各种版本的游戏资料都收在同一张光盘上。

事件 美国专讯 微软趁机笼络市场 360再次加大产量

本刊讯　微软于近日发表，自2005年底推出以来一直处于缺货状况的Xbox360主机，将自3月22号左右开始提升为原本的2到3倍。

微软具体解释说，目前Xbox360相关零组件的产能已经开至最大，并且继新加坡的伟创力（Flextronics）与台湾省的纬创（Wistron）之后，第3家Xbox360生产制造厂商加拿大的天弘（Celestica）也已经加入，因此微软预定于2006年6月底前达成全球450到550万台的出货量，以提高对市场的供货。

另外微软也发表，可提供免费与付费内容下载服务的Xbox Live Market place，其累计下载次数已于日前正式突破1000万次，有85%联机上网的Xbox360玩家曾经从Xbox Live上下载各式数字内容，包括游戏展示、Xbox Live游乐场、电影预告片与音乐等。

XBOX360游戏《九十九夜》制作人水口哲也特别专访——

“对我来说N3是一个新挑战的开始。”

XBOX360的《九十九夜》(以下称N3)是一款期待度极高的作品，其制作人水口哲也在去年E3展中曾接受了关于《N3》的采访。如今本作的发售日已经确定在今年4月20日，本期新闻人物借此推出制作人水口哲也的特别专访，让我们来听听水口先生亲自描述的《N3》故事以及世界观吧。

富有魅力的角色们使故事更精彩

——终于快要发售了，游戏中到底实现了多少当初的构想呢？

水口■最初的构想确实可以用“庞大”一词。基本上各种想法都想在游戏中体现出来,不过要想100%地实现也是不可能的。因为不管怎么说都是游戏，要考虑到游戏操作的简便性。为了这个我们不得不取消了一些原有的想法，不过现在看来我们的做法是正确的。至于没有实现的东西，也许将在我们以后制作的游戏中体现出来。

——现在发表的主要角色共6人，还有其他可以操作的角色吗？

水口■对不起，现在还不能公开。应该算是个隐藏角色吧，估计是个能给玩家带来冲击力的角色。

——可以谈谈您个人比较喜欢的角色或故事情节吗？

水口■编故事和设计角色都是很费时间也很难决定的事情。在设计的时候，首先考虑的是设计出能表现角色内在方面的故事。但是每个角色又都有属于自己的性格和价值观，在接受命运的同时会烦恼些什么？会有那些痛苦？会发生怎样的变化？诸如此类的问题会花掉很多时间，但对我来说是



件充满乐趣的工作。事实上，我们在每个角色上都用了大量的心思。

——也许在您的心中,每个角色都充满魅力,单独挑出一个喜欢的来并不容易吧。

■水口：其实我也亲自担当了角色动作捕捉的制作，同时一起工作的还有很多经验丰富的专职演员。他们可以说很有职业精神，让我们看到了非常逼真的演技。在那里为了使摄影机成功地拍摄到演员们的动作和表情，我们把摄影的工作完全摆在了第一位，最终把这些喜怒哀乐的神态交到CG设计人员手中。在录音工作方面，我们也丝毫没有懈怠。所以制作出充满魅力的角色是无庸置疑的。其实原本是想找专业的配音演员去完成配音的，结果最后很多动作捕捉演员兼任了自己角色的配音工作。游戏中的INPHYY和ASPHARR就是这样。这种制作方式好像更容易投入感情，配音可以说进行得非常顺利。我本人也非常投入地参与了演出工作。

——可以谈谈喜欢的故事情节吗？

水口■倒是有几个情节我比较喜欢。比如MYIFEE和EPHARR（暂定）的相识。虽然关于MYIFEE的情节有很多，但是和EPHARR在一起是男女间的感情，而且是真正意义上的爱情，所以相识就变成了一个很特别的情节。还有INPHYY和ASPHARR微妙的兄妹之情，在游戏的情节中也得到了恰到好处地表现。如果到时候玩家把INPHYY的故事打穿的话，我真想知道会有什么感想。

——把TYURRU看成一个很可爱的魔法少女可以吗（笑）？

水口■你说的没错啊（笑）。但是开始的时候性格比较孩子气，是在后面的战斗中逐渐成长起来的。就连表情也慢慢变得成熟了，真的希望玩家能够好好去体味这些变化。关于TYURRU和KLARRANN的故事内容可能比其他主要角色要少一些，但个性十足，相信玩家也会喜欢的。

游戏的标题N3中隐藏的秘密

——《N3》是“九十九夜”的意思，但还是有点不太明白。是不是只要玩过了就能弄懂呢？

水口■关于这里的秘密，请允许我保留一点。因为十分想知道玩家们完成游戏后对标题的理解。当然，“九十九夜”是和游戏故事紧密相关的。比如《泰坦尼克》这部电影，影片并没有详细描写泰坦尼克号为什么沉没。只是一部以泰坦尼克号轮船为舞台，借着船的沉没来讲一些故事。《N3》说不定在形式上与它接近，“九十九夜”是什么并不重要，人间的戏剧性才是重点。

——游戏的高品质很让人吃惊，但还是很重视玩家的反应吧？

水口■这个确实让人心跳加速。虽然关于《N3》的完成度还是有一些遗憾，不过任何事情总不可能完美。但是，《N3》这个作品将标志着游戏向HIGH DEFINITION（高清晰）的一种进化。如果亲自体验了HIGH DEFINITION的美丽画面，我想这种新鲜感一定会让大家惊讶的。所以对我来说《N3》是一个新挑战的开始，我有预感，今后游戏也将进入一个全新的时代。

——XBOX360的实力是一目了然，CG动画和实际游戏的画面几乎看不出什么区别。

水口■游戏中角色的脸就算放大时也很完美吧。INPHYY的嘴唇带有光泽，皮肤的质感也非常真实。说实话如果时间充足，我们完全可以做得更好。而且次世代主机性能的潜力是很难想象的，体验了《N3》，你就能明白我的心情。以后的游戏一定会越来越让人叹为观止的。

——每个角色都有不同的故事，游戏的内容到底有多庞大呢？

水口■如果加入当初所有的预定内容，恐怕就太长了。最终为了游戏整体的平衡做了必要的删节。因为是动作游戏，玩家的



水平不同，游戏时间也会不同。如果反复地玩，玩家的水平会有所上升，新的发现会让玩家体会到变化的乐趣，可以更深刻地理解故事情节。不过只有把所有角色都打通了，才能领会故事真正的主题吧。

N3这款游戏所要传达的讯息!?

——您觉得《N3》在游戏质量上是否超越了现有的游戏呢？

水口■很难说，不知道是不是玩家们所真正期待的游戏。因为让广大的玩家们去接受一款全新类型的游戏本身就很难。不过《N3》的高质量画面效果是毫无疑问的。就像我当初宣传的那样：“用全力向中间投一个直线球。”

——水口先生通过《N3》这款游戏所要表达的是什么呢？

水口■在《N3》的世界中，存在着各种各样的正义。主要角色间也存有各自的信念，基本上可以说是能够体验不同意义上的正义。玩家们也许可以通过经历主人公们的各种命运，从而发现真正的自己。也许多少可以理解人间的真实存在、感受和想法。能够体验这些，也是游戏的一种魅力。为了表现“各种各样的正义”，游戏的故事也可以有各种各样的视点。这也算是一种新的尝试，但并不是实验性作品，作为商品是很有自信的。我在本作中挑战了很多新的东西，如果玩家们能够接受，新的游戏类型也许就能因此诞生。

——游戏的结局一定有很多吧？

水口■首先每一个主人公都有不同的结局，而且还准备了游戏真正的结局。把所有主人公的故事都打通了，也许还会出现特别的故事（笑）。

——就是说游戏中会有很多分支情节吗？

水口■没有很多。事实上，故事中真正的分支情节我已经宣布过了，就是EAURVARRIA山脉的战争之后，传令兵出场时出现故事分支。而且只是在ASPHARR的故事中出现。但是到时候ASPHARR的选择将是决定INPHYY以后命运的关键。

——说实话，只有一个分支情节是不是太……

水口■我们的判断是:这一个已经足够了。当然最初是准备了很多发生分支的地方，但是我们更想在游戏的故事中体现出我们真正想要表达的东西，所以决定把分支情节重新定夺一下。结果是全员一致认为只在ASPHARR的故事中安排一个分支点。对于在分支点作出的选择会直接影响INPHYY的命运，故事也会有全新的展开。其中一个选择会导致一个让人意想不到的结局。真想知道玩家们看到结局时的反应(笑)。此外游戏还可以从敌方的角度进行，旨在能让玩家明白双方各自的感受。表面上《N3》



的主题是“战争和正义”,但隐藏的一个主题是“破坏和创造”。可以分别从“破坏者”和“创造者”两种角度去体验游戏。能够领略世间人类的不同命运，也是《N3》的一个精彩之处。我作为本作的制作人，想向大家提供这种乐趣，并完全相信在《N3》的世界中可以实现。

水口哲也

N3制作人,Q ENTERTAINMENT株式会社董事长兼CCO(企业首席文化官)。

1965年出生。日本大学艺术系毕业，1990年进入SEGA，2003年10月成立Q ENTERTAINMENT株式会社。代表作:《世嘉拉力》、《太空频道5》、《REZ》、《音乐方块》等。还担任日本大学艺术系特别讲师和金泽工业大学客座教授。

最期待TOP15

2006年第8期（统计时间2006年3月11日－3月23日）本期截至统计日期共收到有效选票1013张

本期排行榜由于工作原因统计截止日期稍有提前，所以3月23日发售的《皇牌空战ZERO・贝尔卡战争》仍然算在本期待榜的游戏中；这期会刊登本作的攻略，喜欢这款游戏的玩家下期就可以在“最流行榜”上为它投上一票了。另外，长期占据本期待榜第一宝座的《最终幻想12》这期终于随着发售日的到来正式“退位让贤”，转战最期待榜去也。

1位 圣剑传说4

■PS2 ■SQUARE・ENIX ■动作角色扮演 ■2006年预定 ■价格未定



在这次的《圣剑传说4》中将首度使用Havok物理引擎进行制作，众所周知，Havok物理引擎已经打造了多款优秀游戏，其中包括《帝国时代3》、《光环2》、《半条命2》以及《荣誉勋章》等优秀作品，期待着这次能使全3D化后的本作的素质更上一层楼。

前回3位,本次计票617。

2位 北欧战神传2・希尔梅里亚

■PS2 ■SQUARE・ENIX ■角色扮演 ■2006.6.22 ■8190日元



本作的战斗画面将会变化为全3D地图，玩家可以在其中进行多方向移动，并且战斗场所还有高低差的地形概念。战斗中分为移动和攻击两种模式，战斗一开始是移动，接近敌人后就进入到攻击模式，通过瞬间冲向对手的快速移动可以令敌人猝不及防。

前回2位,本次计票606。

3位 皇牌空战ZERO・贝尔卡战争

■PS2 ■NAMCO ■飞行射击 ■2006.3.23 ■7140日元



“特殊兵装”系统是皇牌空战系列中的一大特色系统，玩家可以根据在游戏中获得的分数购买这些特殊兵装，不同类别的兵装有着不同的作用，不过其攻击力、打击范围等性能都比普通的武器要强上许多，合适的特殊兵装对攻关有很重要的辅助作用。

前回4位,本次计票545。

4位 梦幻之星・宇宙

■PS2 ■SEGA ■网络角色扮演 ■2006年预定 ■7140日元



游戏的发售日再次延期，由原本的3月30日更改为2006年内预定。据世嘉官方的说法是“为了使游戏的质量得到更进一步的提高，以及为了使ONLINE机能的动作安定”才作出的延期。不过从这次延期后并没有确定确切发售日来看估计是遇到了不小的问题。

前回5位,本次计票507。

5位 盗墓者・传说

■PS2 ■EIDOS ■动作冒险 ■2006.4.11 ■49.99美元



这次劳拉的新造型变化非常明显，使用的多边形数量多达2万多，因此看上去比以前圆滑很多，而且说话时的口型也与真实情况一摸一样。据制作商表示，本作中使用了全新的动作系统，劳拉的持续动作更加流畅，翻越障碍物的动作也更加逼真。

前回7位,本次计票463。

6位 大神

■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2006.4.20 ■7140日元



游戏的主题曲已经确定，曲名为“Reset”，由日本女歌手平原凌香演唱；而“Reset”这个主题曲的意思也和本作的剧情设定非常之吻合。

前回6位,本次计票458。

7位 铁拳・黑暗复苏

■PSP ■NAMCO ■格斗游戏 ■2006年夏 ■价格未定



游戏中将新增两名新角色，分别是使用街头格斗术的摩纳哥少女莉莉(Lili)，以及使用摔跤术的俄罗斯军人德拉克诺夫(Dragunov)。

新上榜,本次计票453。

8位 星际争霸・幽灵

■PS2 ■Blizzard ■动作冒险 ■2006年预定 ■价格未定



与PC上即时战略版的星际争霸一样，小狗和刺蛇可以在土质地带钻洞潜伏进入“隐形”状态，除非有反隐形的单位或功能，否则无法发现它们。

前回8位,本次计票452。

9位 合金装备 索利德4・爱国者之铳

■PS3 ■KONAMI ■动作谍报 ■发售日未定 ■价格未定



MGS系列第1代和第2代主要是以人工建筑物潜入为主，第3代是强调丛林中的生存，本作的舞台则更多的以近未来的战场为主要基调。

前回10位,本次计票391。

10位 恶魔猎人4

■PS3 ■CAPCOM ■动作冒险 ■发售日未定 ■价格未定



“恶魔猎人”系列一直都只在索尼的PS系主机上发售，本作也不例外，TGS展上本作的宣传视频一开始就表明了游戏将是PS3独占的作品。

前回9位,本次计票380。

11位 战国BASARA2

■PS2 ■CAPCOM ■动作过关 ■2006年夏 ■价格未定



前作中作为敌方武将登场的“天衣无缝”长曾我部元亲和“诡计智将”毛利元在本作中将作为可使用角色登场，喜欢他们的玩家应该会感到高兴吧。

前回12位,本次计票327。

12位 异世纪传说2

■PS2 ■BANPRESTO ■动作射击 ■2006.3.30 ■价格未定



本作中的僚机将实实在在的参与到游戏进行过程中来，而不是像前作那样在指定僚机系统后只是起到降低敌方机体HP的作用。

前回13位,本次计票285。

13位 最终幻想6

■GBA ■SQUARE・ENIX ■角色扮演 ■2006年预定 ■价格未定

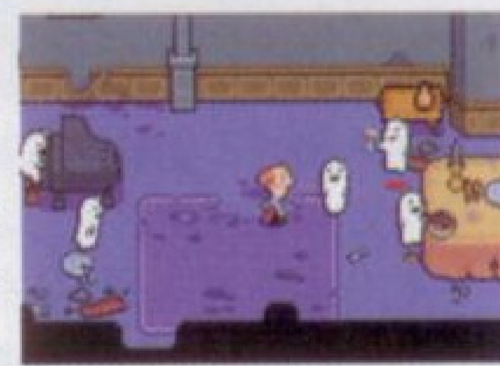


虽然本作已经确定会与FF5一起在GBA上发售，不过自从上次发布消息之后，厂商方面一直没有公布关于这两款的最新消息和画面。

前回11位,本次计票274。

14位 MOTHER3

■GBA ■NINTENDO ■角色扮演 ■2006.4.20 ■4800日元



游戏的主题曲名称为《MOTHER3 爱的DEMO》，这首由钢琴弹奏的曲子全长1分48秒，曲子风格清新柔和，非常适合本作这样的游戏。

前回15位,本次计票248。

15位 异度传说3・查拉图斯特拉如是说

■PS2 ■NAMCO ■角色扮演 ■2006.7.6 ■6980日元



本作的发售日和价格都已经得到确定，在游戏的主菜单画面中选择“DATA”，读取存档，就可以阅读游戏进行至此的一些资料。

前回14位,本次计票224。

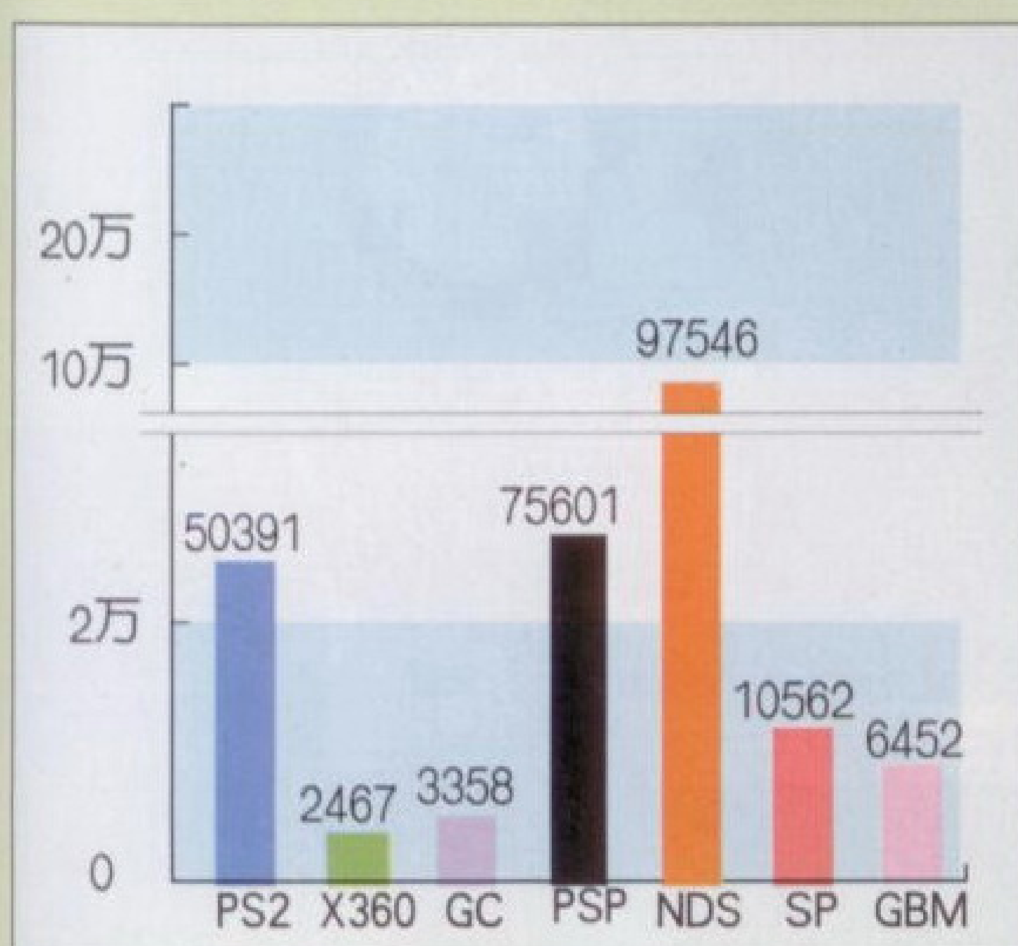
【榜评】中午休息的时候顺便看了一下今天欧美地区各大上市游戏公司的股价，发现势头最好的还是要属EA了，每股53.72美元的价格在同类上市公司中几乎可以说是最高的了，每股价格与前日相比又提高了1.05美元，让人不得不佩服EA的实力。要知道，微软和索尼的每股均价也不过是27.74美元和46.50美元，而且已经持续一段时间跌多涨少了，特别是后者，由于PS3的发售延期，直接导致其股价持续明显下跌；此外，Take Two凭借前段时间发售的“GTA圣安德列斯”V2.0版股价方面也有一定程度的涨幅。说到北斗最近在玩的游戏，FF12自然是少不了的，负责攻略的ACE0就更不用说了，剩下能够挤出来玩DS版“银河战士猎人”的时间就已经相当捉襟见肘了，所以本作的游戏方式基本就只能考虑抽空与同事联机对战了……

最流行TOP15

本期唯一一款上榜的作品就是SQUARE・ENIX于这个月16号在日本文正式发售的FF12了，王者就是王者，借用某人的话来讲“你就算是一个不喜欢FF的人也要买上一张回家试试”，这恐怕就是FF的魅力所在了。由于游戏发售日和计票截止日期的缘故，这次FF12并没有一举拿下第一的宝座，不过票数与有着许多玩家基础的新作“战国无双2”相比相差其实很小，估计下次进入一个完整的计票周期之后拿第一是没什么问题了。

排名	游戏	计票
1	战国无双2 ■PS2 ■KOEI ■战略动作 ■2006.2.24 ■7140日元	计票:574
2	最终幻想12 ■PS2 ■SQUARE・ENIX ■角色扮演 ■2006.3.16 ■8990日元	计票:536
3	生化危机4 ■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2005.10.25 ■39.99美元	计票:507
4	新・鬼武者 梦之黎明 ■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2006.1.26 ■7329日元	计票:489
5	王国之心2 ■PS2 ■SQUARE・ENIX ■动作角色扮演 ■2005.12.22 ■7140日元	计票:452
6	实况世界足球・胜利十一人9 ■PS2 ■KONAMI ■体育竞技 ■2005.8.4 ■7329日元	计票:438
7	怪物猎人2 ■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2006.2.16 ■7140日元	计票:371
8	恶魔城・黑暗的诅咒 ■PS2 ■KONAMI ■动作冒险 ■2005.11.24 ■7329日元	计票:362
9	真・三国无双4猛将传 ■PS2 ■KOEI ■动作过关 ■2005.9.15 ■4494日元	计票:358
10	星际游侠 ■PS2 ■LEVEL5 ■角色扮演 ■2005.12.8 ■7140日元	计票:344
11	第3次超级机器人大战α ■PS2 ■BANPRESTO ■战略模拟 ■2005.7.28 ■8379日元	计票:327
12	合金装备 索利德3・生存 ■PS2 ■KONAMI ■动作谍报 ■2005.12.22 ■7329日元	计票:286
13	旺达与巨像 ■PS2 ■SCEJ ■动作冒险 ■2005.10.22 ■7140日元	计票:280
14	深渊传说 ■PS2 ■NAMCO ■角色扮演 ■2005.12.15 ■7140日元	计票:251
15	超级机器人大战J ■GBA ■BANPRESTO ■战略模拟 ■2005.9.15 ■5800日元	计票:203

【日本硬件双周销量统计】



【榜评】这段时间日本硬件市场比较大的一件事情自然就是NDS Lite的发售了，单周销量将近6.9万台的销量虽然算不上太多，不过这也主要是受限于其出货量不足的原因，店头消化率超过了90%以上。此次NDSL的首发，虽然没有想象中那么盛况空前，也算是比较成功了，而且NDSL的发售也解决了之前一直存在的NDS供货不足的窘况，连带促使NDS硬件销量也有了不小的提高。相信今后其销量应该仍然会保持不错的势头。（本期统计时间：2006.2.20—2006.3.5）

美国家用机游戏周间排行榜

AMERICAN GAME SALES RANKING 2006.2.1–2.28

排名	平台	游戏	厂商	发售日	类型	价格
1位	PS2	横行霸道・圣安德列斯 V2.0	Take2	2006.2.28	动作冒险	19.99美元
2位	PS2	美式足球大联盟06	EA	2005.8.8	体育竞技	29.99美元
3位	PS2	橄榄球竞技场	EA	2006.2.7	体育竞技	29.99美元
4位	XB360	搏击之夜3	EA	2006.2.20	格斗游戏	59.99美元
5位	PS2	MVP大学棒球联盟2006	EA	2006.1.18	体育竞技	29.99美元
6位	PS2	搏击之夜3	EA	2006.2.20	格斗游戏	39.99美元
7位	XB360	使命召唤2	ACTIVISION	2005.11.17	第一人称射击	59.99美元
8位	PS2	实况NBA 06	EA	2005.9.26	体育竞技	29.99美元
9位	NDS	欢迎光临 动物之森	任天堂	2005.12.5	模拟养成	34.99美元
10位	PS2	极品飞车・最高通缉	EA	2005.11.15	赛车游戏	39.99美元

【榜评】考虑到希望能让大家看到最新数据的缘故，这次的美国游戏榜统计数据使用的是最新2月份的数据，1月份的统计数据就直接跳过了。细看一下这次上榜的游戏，发现绝大部分的游戏仍然还是出自EA之手，确实，EA本身就是欧美最大的游戏发行商，再加上其发售的体育竞技类游戏系列之多，在喜欢这类游戏的欧美玩家之中取得如此成绩自然也就可以理解了。



↑GTA的魅力确实可怕，这不2.0版的“圣安德列斯”刚推出就再度回归排行榜第一。

日本家用机软件两周销售排行榜

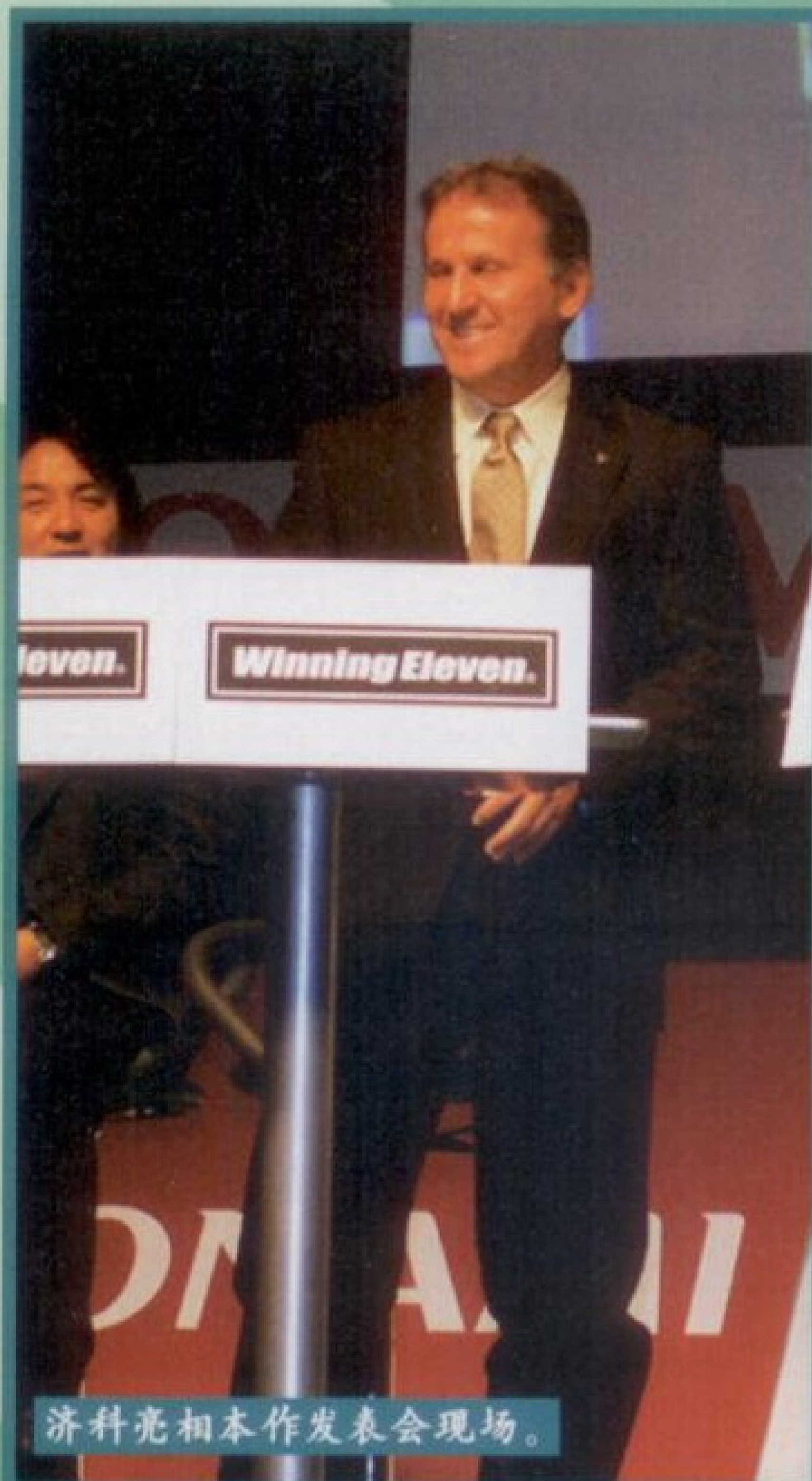
JAPANESE GAME SALES RANKING 2006.2.20–3.5

排名	平台	游戏	厂商	类型	发售日	价格	销量
1位	PS2	战国无双2	KOEI	动作过关	2006.2.24	7140日元	429193
2位	PS2	机动战士高达 CLIMAX U.C.	BANDAI	动作射击	2006.3.2	7140日元	158606
3位	PS2	幻想水浒传5	KONAMI	角色扮演	2006.2.23	7329日元	156842
4位	NDS	更锻炼大脑的DS训练	任天堂	益智游戏	2005.12.29	2800日元	156649
5位	NDS	欢迎光临 动物之森	任天堂	模拟养成	2005.11.23	4800日元	135494
6位	PS2	魔界战记DISGAEA2	日本一	战略角色扮演	2006.2.23	6800日元	122270
7位	NDS	圣剑传说・玛娜之子	SQUARE・ENIX	动作角色扮演	2006.3.2	5040日元	103581
8位	NDS	英语苦手的DS训练	任天堂	益智游戏	2006.1.26	3800日元	98709
9位	NDS	锻炼大脑的DS训练	任天堂	益智游戏	2005.5.19	2800日元	88817
10位	PS2	怪物猎人2	CAPCOM	动作冒险	2006.2.16	6980日元	80684

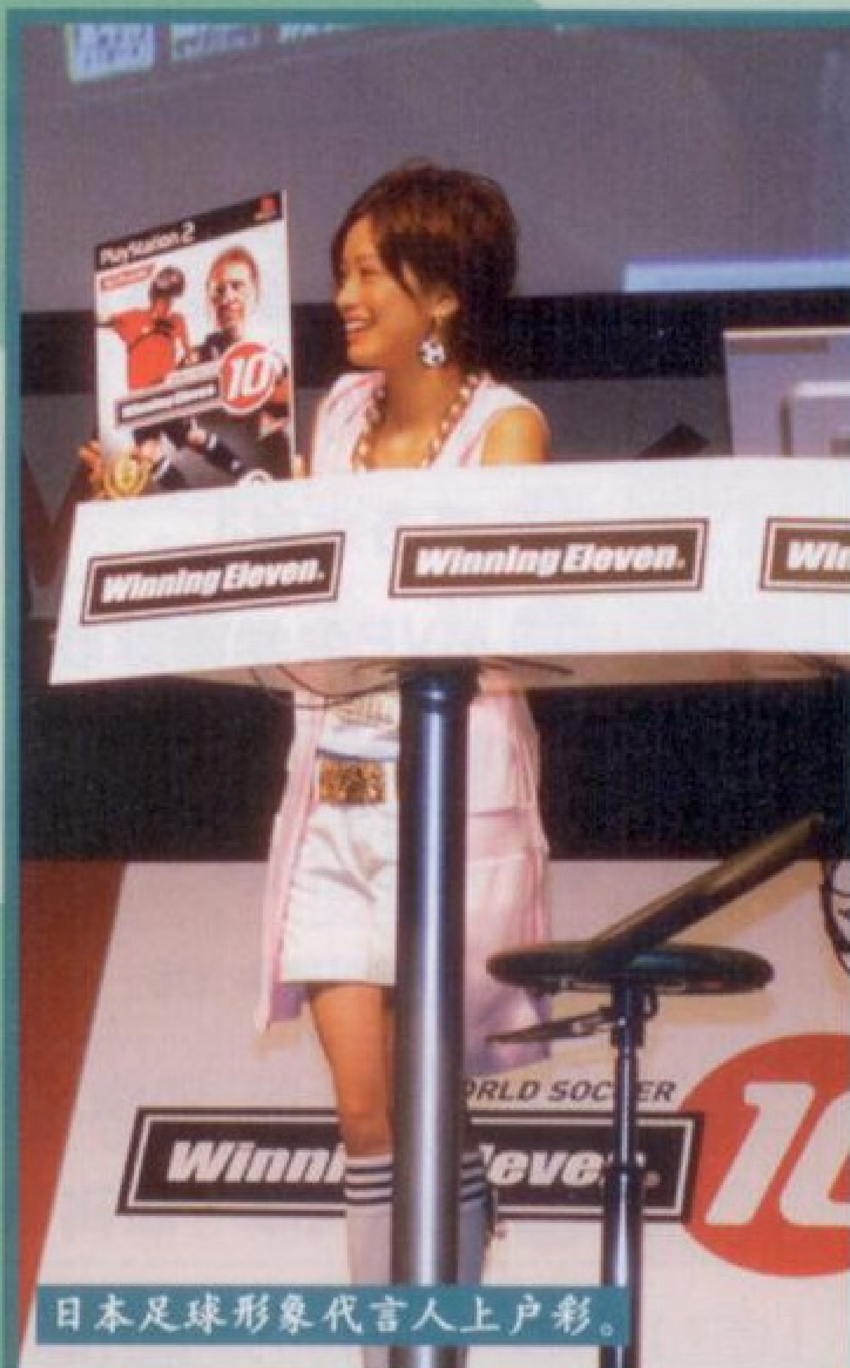
【榜评】本期日本游戏市场方面最风光的自然非《战国无双2》莫属了，不过本作首周32.7万的销量不论是比其前作《战国无双》63.9万份还是真354的57万份而言都有不小的差距。看来尽管本作在系统和画面方面有着不小的进步，“无双”的热潮恐怕确实在慢慢“退烧”了。这期上榜的PS2游戏比前段日子多出不少，与NDS游戏基本上是半分江山了，至于下期，想都不用想肯定是FF12的天下了……

■本期中国电玩榜奖品





济科亮相本作发表会现场。



日本足球形象代言人上户彩。



总制作人高冢新吾（左一）和制作监督、形象代言人们合影。



家用机与街机同步是系列的特点。



爱好者们聚集在现场试玩台前。



上户彩在表演赛中。





村俊辅 效力于苏格兰凯尔特人俱乐部的日本天才中场球员。

WORLD SOCCOR Winning Eleven 10

PS2	本刊译名：实况足球 胜利十一人10				CERO 審査予定
	KONAMI	7329日元	2006年4月27日		
体育竞技	DVD-ROM	日版	未定	未定	

本作是著名体育游戏系列《实况足球 胜利十一人》的正统续作。《实况足球 胜利十一人》是日本足球游戏的"常青树"之一，每一作推出后都能创下相当惊人的成绩，"《胜利十一人》只要出就能畅销"已经成为常常见到的论调。系列的上一作《胜利十一人9》是在2005年8月4日推出的，凭借92万的销量获得2005年全年游戏软件销量排行的第五名。不过，《胜利十一人9》在世界足球游戏爱好者中的口碑并不十分理想，很多玩家反映该作中特写插入过多，影响了比赛的流畅度。

最新续作《胜利十一人10》于2006年3月下旬正式公布，推出时的宣传力度与前作相比又有所提升。本作在制作时本着以动作性为先的原则，在细致的战术技巧方面进行了更加仔细的调整，希望在前作的基础上得到进一步的提高。

■成熟化的商品形式

《实况足球 胜利十一人10》的新作发表会是3月23日召开的。KONAMI公司在发表会上透露，由于本系列的台柱是家用机版游戏，因此在续作开发时，PS2版《胜利十一人10》是最先提上制作议事日程的。系列的总制作人高冢新吾先生在发表会上声称："我认为本作重视并再现了足球比赛中原有的展开过程。我们在本作中追求'回归足球游戏的原点'，对系统进行了大幅调整，使凭借直觉进行操作成为可能。"同时，为追求比赛场面的真实感，制作小组特意申请到了英格兰、阿根廷、西班牙、荷兰和意大利五支国家队的形象授权。在这次的作品中，这些劲旅的形象标志，例如队徽和服装等都将逼真地再现出来。

本作的主题曲《Win and Shine》是由音乐组织"Ukatrats



↑高桥拓对作曲进行解说。



↑大魄力的电视广告。



↑济科在广告中表现出众。



↑游戏在世界杯档期问世。



↑街机与家用版同时公布。



↑作品中将有逼真的演出。

FC”负责制作的。“Ukatrats FC”是由十一组喜爱《胜利十一人》系列的音乐人超越团队界限组成的音乐团体，总制作人是高桥拓。在发表会现场上，高桥表达了自己对这个系列的喜爱：“这个游戏我一玩就能玩四五个小时。在谱写这一作的音乐时，由于有日程和曲风差异等问题，制作进行得十分辛苦。不过，大家都非常喜欢这款游戏，都希望为它谱写出最合适的曲子。”据透露，《Win and Shine》将成为这款游戏的片头曲。

■本色化的形象代言

担任系列上一作《胜利十一人9》形象代言人的日本国家足球队主教练济科和日本球星中村俊辅将继续担任本作的形象代言人。

济科出席了3月23日的发表会。在作品的基本资料公布完成之后，济科登台，发表了自己拍摄本作电视广告时的感想：“他们拍摄的是在比赛中自然出现的那些姿势，但实际上，想再现那些充满感情的神态是很困难的。我希望能很自然地表现出真实的自己。”会场上实际播放了这段电视广告，济科的神情如同真正比赛时一样具有魄力。

中村并没有出现在发表会现场，但发表会上放映了中村就本作接受采访的录像。一直喜欢这个系列的中村在接受采访时表示：“本作增加了许多键位功能，有些地方我还用不熟练。我很想认真玩玩《胜利十一人10》，如果练习得比周围人慢，游戏大会上我就该输了。”同时，中村对于自己在本作中的表现也作了评价：“这款游戏连任意球的脚法都进行了逼真再现，在细节上做得非常出色。不过我觉得跑动速度的设定似乎比以往要低，我觉得我可以跑得更快一些。”

在发表会现场，同时担任本作形象代言人的日本当红女星上户彩和高冢制作人进行了表演赛。游戏进行中，在一旁观战的济科不时给出“站位应当再靠前一些，阻止个人突破”这种如同面对真正球场般的指示，这款作品的战术表现力可见一斑。

■真实化的游戏系统

根据目前已经透露的信息，《胜利十一人10》的系统调整方向以增加比赛中的真实感为主。作品中的主要模式《世界挑战模式》完全仿照世界杯的真实赛制，继续该系列“模拟真实比赛”的路线，日本著名足球评论员，前国脚北泽豪将在游戏中担任解说。此外，游戏中还增加了“即时挑战”模式，使多人游戏变得更加方便。

操作系统方面，本作中的阵型拟定和战术要素将比以往更加丰富，增加了盘带与射门等基本动作的流畅性，对犯规动作的判定进行了重新调整，以防止比赛中断次数过多。另外还有消息称，本作中将追加“快发任意球”动作，使实际足球比赛中的经典奇袭战术得以实现。

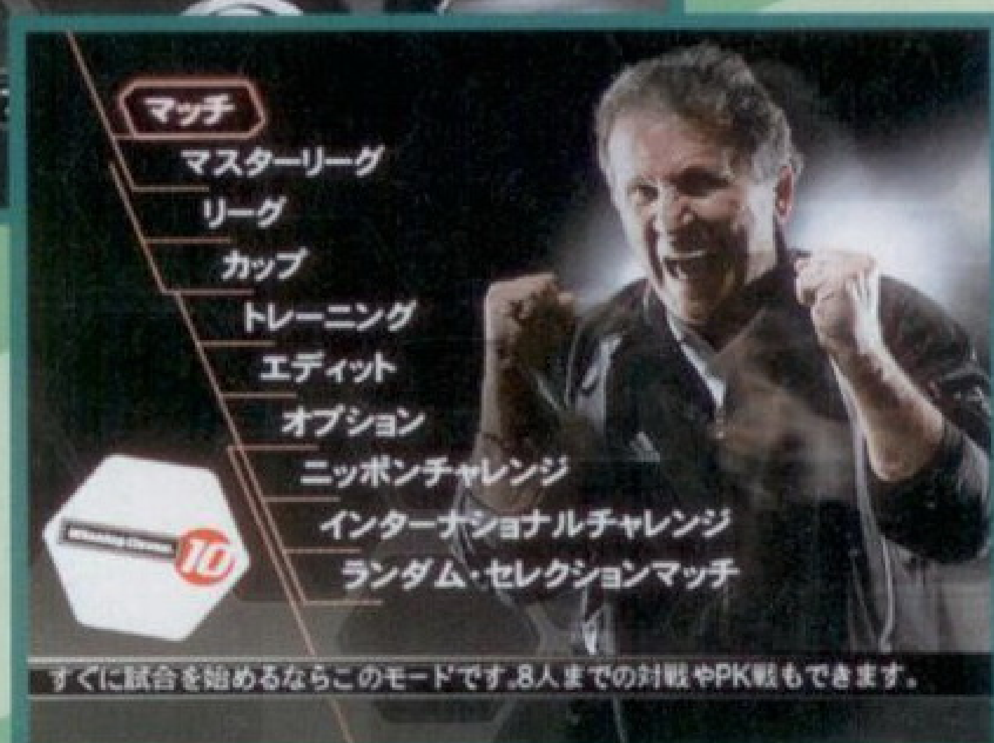
罗纳尔迪尼奥
2005年欧洲足球先生，拥有多种破门方式的神奇射手。





在宽阔的绿茵场上 用熟悉的劲旅 实现心中的梦想

←“世界挑战”依然是本作中最主要的模式。玩家可以使用自己喜爱的任意队伍，对世界足球王者的宝座发起挑战。



↓编辑模式依然健在。玩家既可以组成心目中的梦幻球队，也可以灵活进行各要素的设定。





↑设定变更后，实际游戏时所能使用的战略战术也会发生变化。对队伍力量进行协调与强化，对行动配合进行组织是本作最大的乐趣之一。

用灵活的技巧操作 使著名球员们再现勇姿

本作中的动作设定非常精细，球员们的技巧细节都进行了忠实再现，能力值也分化得更为细致。如何巧妙操纵更加个性化的球员，是在比赛中取得胜利的关键。由于操作系统进行了改善，基本动作比以往更易于使用，高手间的对决将集中在特殊技巧的运用上，新技巧的掌握是提高实力的重点。

对规则判定进行再度调整 回归足球比赛的真实节奏

↓本作中的判定规则进行了重新调整，很多真实比赛中不需要进行暂停的情况不会再使游戏中断，保证了游戏的整体流畅性。





通过全新的动作控制局势 运用华丽的技巧获得胜利

←“马休斯假动作”以及“V型假动作”等著名技巧将进入本作，玩家在控制游戏中的球员时会有更多实用战术可供选择。



争强化品牌的新作。



↑喜爱本作的中村选手。



↑手机版5月亮相日本。

挑战影时间的少年们

玩家要扮演一名学生，每天都是从学校开始新一天，上午都要在教室中上课，在放学后才可以在校内、校外进行探索。回到宿舍便会迎来夜晚，在夜晚可以在宿舍和城市内探索。



男主人公

【假面—竖琴歌手】

拥有特殊能力的英俊少年

4月开始转学到月光学园高等学校的17岁少年。刚一接触宿舍的集体生活，但立刻被怪物袭击，并因此觉醒了假面能力。虽然平时只能使用一种假面能力，但由于是游戏的主人公，自然必须拥有更强的能力：那就是可以自由替换假面的能力，因此成为怪物讨伐部队“特别课外活动部”的领袖。



PS2	本刊译名：女神异闻录3			CERO
	ATLUS	价格未定	2006年7月13日	
角色扮演	DVD-ROM	日版	人数未定	容量未定

ATLUS的招牌角色扮演游戏，前两作在玩家中大受好评的女神异闻录系列第三弹出击！本作继承过去的时间轴，但故事的舞台是全新的世界，一天的时间不是二十四小时，每天夜里零点以后则是“影时间”，虽然普通的居民们完全感受不到“影时间”的存在，但是主人公和同伴们却拥有在“影时间”行动的能力，进行着未知的战斗。





↑一本作以架空的城市“港区”为舞台。在游戏中玩家可以一边欣赏着美丽的景色，一边倾听着大海的诉说。

白热化的激烈战斗



港口小镇的别样风情



一战斗中可召唤被称为「假面」的恶魔，与怪物战斗，为了顺利过关，玩家一定要找到各种「假面」能力。

【"女神异闻录"揭秘】

“女神异闻录”是“真女神转生”系列的派生作品，是一款采用与本篇不同世界观和游戏系统的人气作品，从第一部作品上市起便得到了玩家的好评价，第二部作品“罪与罚”更掀起了女神游戏的高潮，这次的本款作品则是系列第三弹，由于登场的是新主机，它的表现更是值得期待。本作以校园为舞台，讲述了一群拥有“假面”能力的少年们的生活。系列的第二部作品“女神异闻录罚”已经将故事完结。因此本作登场了大量新人物，为玩家讲述了新的故事。“影时间”则是本作的最大特色，简单的说来就是“十三点”（别想歪了），为了与十二小时区别，使用“记时盘”表示，这隐藏的“十三点”就是游戏中的“影时间”。每天到了这段时间，世界的面貌会彻底改变，等待玩家的则是未知的战役……

无人知晓的神秘时间带！

本作最大限度的与现实生活吻合，玩家在游戏中的时间与现实生活中的学校生活完全一致，甚至可以将本作玩上一年。与现实生活中完全相同的是，在平时下课后玩家可以休息，周六周日也是休息的日子，在制订计划的日子里玩家可以和伙伴们一起到城市的设施中度过假日时光。没有计划的日子里，玩家可以一个人到街上逛逛，去城市中的商店中购物。暑假等长假期在游戏中也有完美表现，在这段时间里，为玩家准备了旅行、暑期补习和夏日大会等各种各样的事件。在假期以外，比如说在考试前，玩家长时间的躲在房间内学习而不出门与怪物们战斗，游戏中主角的身体也会渐渐变弱，甚至会得上感冒等疾病。在临近假期到来前，游戏中的主角会因为内心欢跃而精神百倍。所有的一切都与现实生活中没有差别，怀念校园生活的玩家更可以在本作中重新回到校园。



游戏的舞台 港区

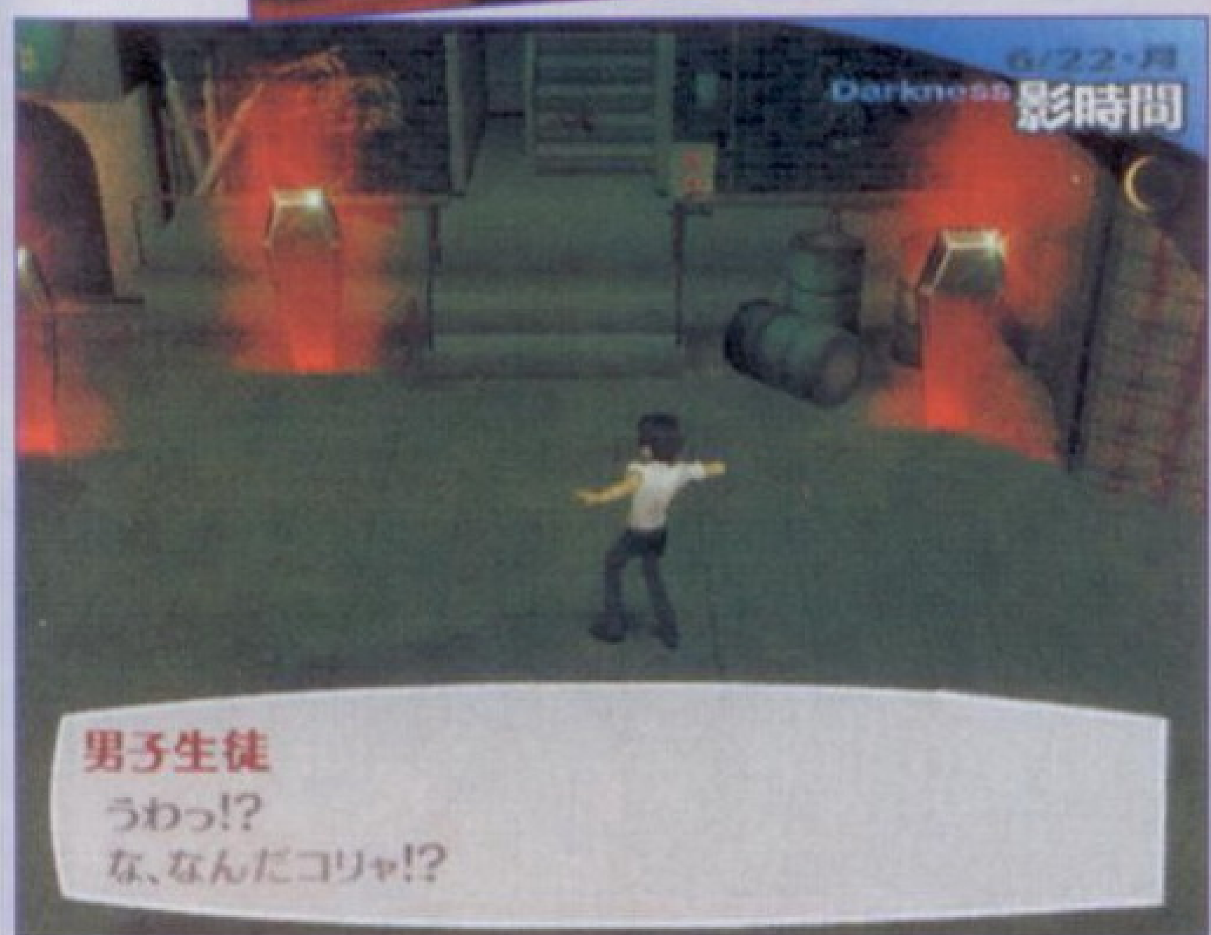
在陆地侧从古代开始就是港口，被称为“严户台”。在与海相隔的对面则是人工岛屿。主人公们的学校月光馆学园就位于人工岛屿上，每天从严户台到此求学。而这貌似和平的城市一到深夜则变化巨大。



一放学了！一下课游戏中的主人公就像不爱学习的小孩子一样，快速从校舍的正门跑回家中。



一到了「影时间」，甚至建筑物的位置也发生了变化，白天的学校已经不知道在哪里了。





到了深夜的「影时间」，普通的人类就会化身为没有任何感觉的棺装物体，被称为「象征化」。



美丽少女的超级能力敬请期待

岳羽由香里

【假面—神女】

性格开朗的妙龄女郎

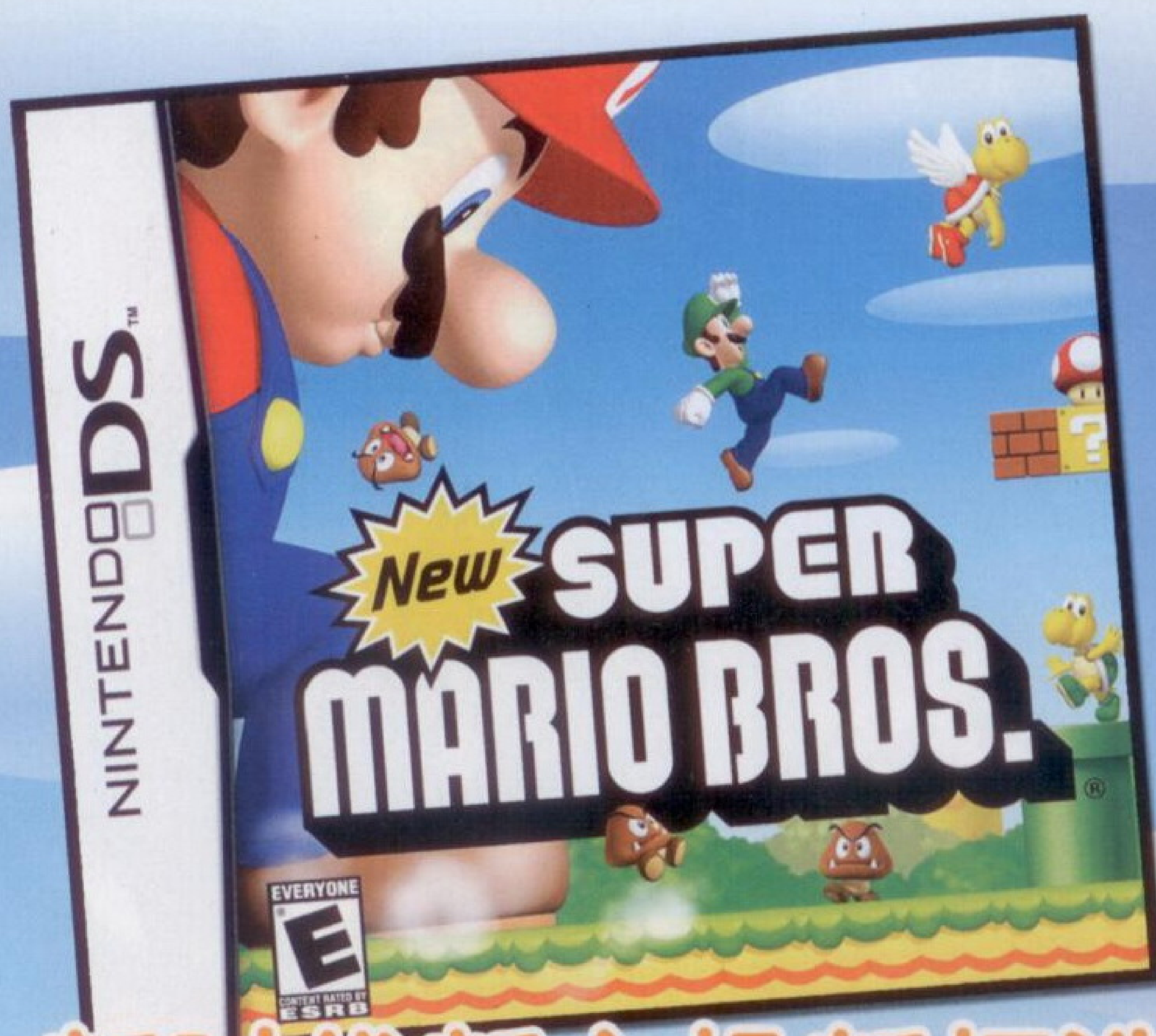
与男主人公同级，在同一栋宿舍楼生活的少女。可以召唤“神女”，与男主人公一起参加了特别课外活动部，一起讨伐怪物，对新转学来这里的主人公关照有加，教给男主人公各种知识。性格十分开朗外向，是大家都很喜欢的小姑娘。



一教给转学不久的男主人公各种知识，对人十分亲切。

【"假面"合体与"夏多"】

“假面”的合体受到主人公级别的限制，但是“假面”可以从游戏中取得附加的经验值。因此“假面”的级别可以获得额外的增长，甚至可以培养出高于主人公级别的假面。而且本作中的“假面”不但可以两人合体、三人合体，而且还可以多人合体。本作中的敌人被称为“夏多”，根据各种不同的属性分类。本作中无论是“假面”还是“夏多”，都具体表现着人类的内在面，担任敌人角色的“夏多”则表现出各种负面的感情，而“假面”则分别表现出了各个主人公的希望与志向，表现的全是正面的感情。通过游戏中的战斗，表现出正反两面感情的交割，对玩家来说仅仅体会到这种深层意义上的感情交战也是一种幸福。而在游戏中的“影时间”时刻还会出现一座神秘的宝塔，这些又在暗示着什么目前还是个谜，只有游戏上市之日才是诸多谜底揭开之时。



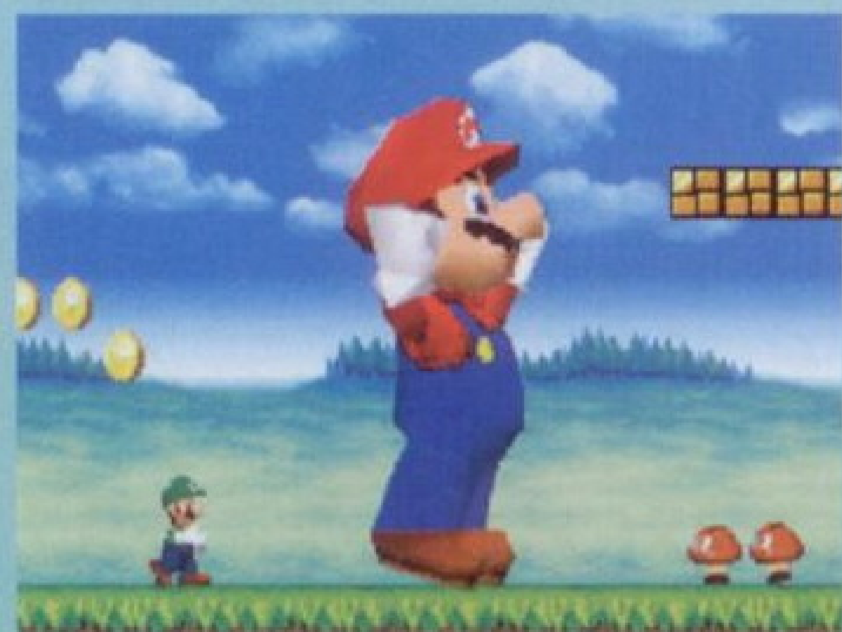
新超级马里奥兄弟重出江湖 NDS掌机再掀马里奥兄弟潮

当年轰动全球的《超级马里奥兄弟》再度出场，本次登陆的平台是当红掌机NDS，以单纯的游戏为主题的本款作品确实值得期待。正统的马里奥系列作品自从N64时代的《马里奥64》正式3D化，然而却依然有很多老玩家仍然喜爱当年单纯的2D风格，觉得那才是原汁原味的马里奥。因此任天堂特别在NDS上开发了这款游戏，本作以3D绘图的方式再现了2D的超级马里奥兄弟。超级马里奥可以说是家用机游戏的代表，也许它的最大魅力就是为玩家带来了简单之美，游戏的主题只是单纯的游戏。而本作恰恰紧抓这一主题，在掌机上让马里奥兄弟发扬光大。马里奥系列诞生已经有二十多个年头，伴随着一代代玩家成长，不少老玩家依然怀念着当年的游戏感觉，现在只要拥有一部NDS主机，玩家便可以继续享受马里奥的游戏快乐。 □文/雪飞

NDS	本刊译名：新超级马里奥兄弟			CERO 審査予定
	任天堂	4800日元	2006年5月25日	
动作冒险	卡带	日版	人数未定	卡带容量未定

新时代新主机新打造新快乐新享受新马里奥

本作忠实再现了二十多年前神作《超级马里奥兄弟》的精髓，为玩家带来的是久违那种单纯游戏的快乐，本作没有深邃的主题，没有规模宏大的场景，也没有感人落泪的爱情故事，有的只是游戏的快乐。而这种快乐也许正是玩家们最初玩游戏所追求的感觉，但随着时代和市场的变化，渐渐失去的那种感觉。本作将马里奥系列中的经典人物和新加入的新对手统统搬上舞台，还加入了不少新要素，使得本作可以说是新时代的新马里奥作品，再次为玩家展示出了简单之美。





↑游戏中上屏显示关卡的情况，下屏则显示玩家的得分和道具，不要盲目追求高分，合理利用手里的道具才是必胜之法。

本作的舞台是奇幻的蘑菇王国，关卡的内容丰富，有草原、地底、水中、城堡等等。玩家可以变成巨大马里奥，而且在这状态下基本无敌，可以像以前游戏中吃掉星星时一样将敌人击倒，还可以使用拳头将场景中的石头破坏，但只能在特定的关卡才能变成此状态；另外还可以变成迷你马里奥，身材大概只有普通马里奥的四分之一，可以进入普通状态下无法进入的场景；龟壳马里奥则是在击倒游戏中的乌龟后，马里奥将龟壳背在背上，成为自己的武器，可以向被踢出的乌龟一样滑行，并可以借机击倒挡路的敌人。合理利用这三种不同状态的马里奥，可以帮助玩家轻松地挑战难关，在蘑菇王国一举成名。

→再次看到水管中的食人花，老玩家一定会无限感慨。





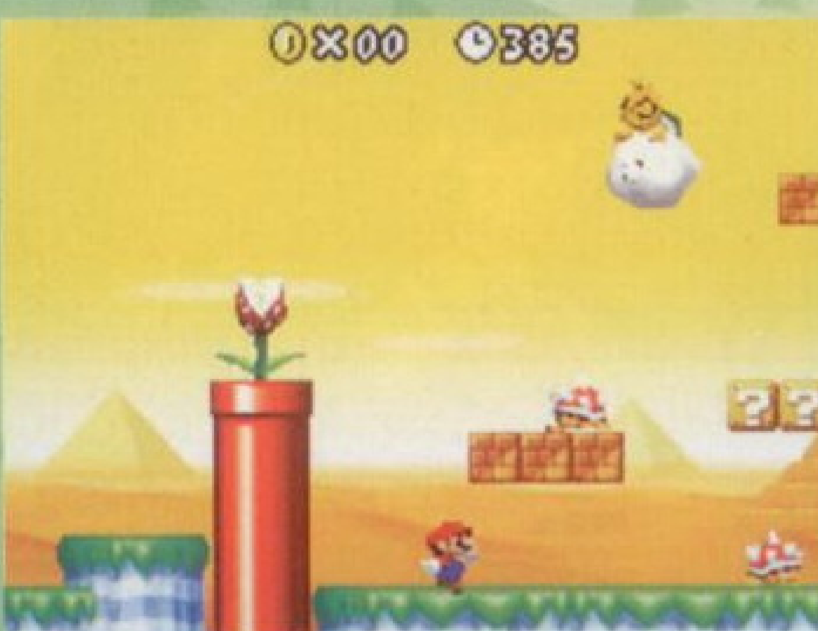
←以埃及金字塔为背景，一派浪漫的沙漠风情。

好事成双：享受双屏马里奥！

→不知道椰子树下挂着的问号中藏有什么宝贝？



由于登陆的是NDS主机，因此自然肯定要使用双屏。游戏中以上屏幕为主要操作画面，下屏幕起到辅助作用，详细显示游戏中时间、分数、金币数、关卡情况等资料，便于玩家随时查看，玩家还可以使用触笔选择威力花、大蘑菇等道具，有些遗憾的是，双屏幕的利用显得稍有不足。另一大喜事则是可以选择协力模式，玩家可以使用马里奥和路易这对兄弟双人合作。



↑刚刚躲过水管中的食人花，上下两层各有一只乌龟等待着马里奥。



回归2D的特色马里奥！

本作的第一特点是2D动作游戏，因为最初的2D马里奥给玩家们留下的印象实在是太深刻太美好了，因此大家一直强烈呼吁马里奥回归2D，这次的本作终于满足了广大玩家的要求。本作操作使用十字键，并不是用触摸屏控制，只有在使用道具时才需要使用触摸屏，有些遗憾但也许这样才能真正为玩家带来那种熟悉的感觉。在FC上超级马里奥的成功中旗子的设定功不可没，创意加分的设计迷到了无数游戏达人。而本作则保留了这一绝妙设定，玩家在过关以后一样可以通过跳跃降旗，大龄的玩家们更可用来检验一下多年不玩自己的水平是否退步。音乐也是马里奥深入人心的特色之一，本作虽然重新制作了音乐，但在游戏中玩家一样可以欣赏到那些经典的配乐。







↑利用砖头将上面的乌龟顶翻，马大叔的头真硬！

←马里奥一跃而起，一脚踩向刚刚被弄倒的龟壳，前方拦路的那些敌人们又要倒霉了！

无线通讯二人对战其乐无穷

FC的超级马里奥中也有双人模式，但并不能同时进行游戏，而是要一个人玩完后换人进行游戏，因此当时就有很多玩家希望玩马里奥能向玩魂斗罗一样可以双人同时游戏，但由于技术条件所限而不能满足玩家的需要。而随着时代的发展和科技的进步，现在玩家终于可以在NDS上双人同时进行马里奥游戏了，而且还是使用无线通讯。在游戏中虽然有双人合作的部分，但大多数还是要相互竞争，使玩家可以享受到竞争的乐趣，而且胜利的标准并不是简单的先到达终点者胜，而是要完成条件限制。NDS主机最近的作品都支持无线联机，看来无线通讯也是游戏发展的趋势。



↑敌人突然出现，挡在高速前进的马大叔面前，必须及时解决！



↓虽然食人花凶恶无比，但可以发射火焰的马里奥不把它们放在眼里。



马大叔英雄救美二十年

马里奥

马里奥也许可以说是世界上最具有活力的中年人，二十多年前就是两撇小胡子的大叔，到现在还是没有丝毫变化，连服装都没有换过。难能可贵的是马大叔一直坚持着本职工作，不但在水管工行业中挥洒自己的汗水，在休息时间去英雄救美而且一救就是二十年。



◀远方的场景很像是蒙古包，马里奥再次展示着自己超级跳跃能力。



▶上层的敌人倒霉了，不要认为有砖道就是无敌，马大叔最擅长的就是顶！

被绑架次数最多的美丽公主

碧奇公主

碧奇公主与马里奥一直是一对儿，也许是因为身份地位的差异，两人二十多年的爱情马拉松始终没有结果，而在大部分作品中，可怜的公主总是被人绑架，而马里奥则一直挺身而出搭救心上人。

▶遇到麻烦了，不过为了爱情为了公主，就算是上刀山下火海马里奥也毫不犹豫！

◀危险！在刚刚跳起的马里奥面前就是敌人，而且不能踩到它，怎么办才好？





▶在海底世界中还有乌贼状敌人，奇怪的是马大叔竟然在海水中也能发射火焰！

◀同样是景色宜人的海底世界，远处是时隐时现的珊瑚礁，可惜周围没有小鱼游过。



飞龟

路龟

造型可爱的敌方人物

乌龟也是马里奥系列必不可少的角色之一，自从FC上的水管工登场后，可爱的形象一直被广大玩家喜爱，因此乌龟的地位大大提高，甚至有不少玩家购买小乌龟作为自己的宠物。



路易

兄弟同心，其利断金！

马大叔的好兄弟，从水管工开始就一直陪伴在马大叔的身边，与马里奥一红一绿交相呼应。虽然最初不过是作为配角出现，但是在游戏中的表现得到了玩家的认可，到现在已经成为一名与马里奥实力相当的明星级人物。看来马大叔家有明星血统，他们的下一代也一定会成为明星。



▶马大叔很帅地跳起来将前面的敌人踩扁踢飞！



◀想要到达高处得到金币，玩家必须探索出隐藏的砖头，利用它才能继续前进。



飞龟

蘑菇



▼眼前的敌人实在是太强了，马氏兄弟一见不妙，同时掉头闪避！

▲兄弟二人齐出场，一起在这充满幻想的蘑菇王国尽情展示自己的独特魅力。

美丽公主身边的可爱护卫

碧奇公主的贴身护卫，几乎何时都陪伴在公主身边，甚至在公主被绑架的时候它也连同被绑。虽然它是护卫，但是却没有尽到自己的职责，导致公主无数次被绑架。看来可爱果然不能当饭吃！



虎父无犬子，强将无弱兵！

小库巴

著名反派库巴之子，能力强悍，丝毫没有给父亲库巴的金字招牌抹黑。唯一让人费解的是，它的母亲到底是谁？在游戏中，库巴曾经骗它说公主是它的亲生母亲，结果小库巴继承父业，将绑架这份很有前途的工作进行到底，再次绑架了公主。虽然它算是反派却被玩家喜爱，可能是因为它只是坏得纯真可爱。







▲巨大化的超级马里奥。



▼小心啊！抓紧喽！









AGES2500和财宝盒子中的火枪英雄

AGES2500系列是SEGA的老游戏在PS2上复刻推出的合集总称，这个系列至今已经发行了25款游戏。2500是指每个游戏都只卖2500日元（当然税后就不止2500了）。2500的单位是“日元”，可见这些老游戏目前仅在日本发行。这个系列的第25款游戏就是《火枪英雄：财宝盒子》，“财宝”指的是这个游戏的开发公司——财宝公司（Treasure），当然这个词还有“像财宝一样值钱”的双关含义。所谓的盒子是指它是一个游戏合集，一张盘里囊括了3个MD时代的经典游戏，它们是：火枪英雄、爆炸海迪、异形战士。

[财宝公司和银翼枪手]

1993年Konami公司的职员离职后，成立了自己的公司并且凭借《火枪英雄》一夜成名，这已成为业界佳话。但是这个名为财宝公司的游戏开发过程，却不像人们想象的那么顺利。“Treasure”作为公司名称刚确定下来后，公司员工在一间咖啡店见面，讨论开发第一款游戏




的事宜。讨论的结果是应该开发一款发挥自己特长的游戏——那就是一款爽快的动作射击游戏，并且这个游戏要包括任何能做到的游戏玩法。

美国SEGA要求财宝给这个游戏确定名称。在游戏开发初期，这个动作射击游戏的名称被定为了“发疯火枪手”，



但是财宝的成员们感觉“发疯”这个词给人的印象不是太好。所以接下来把游戏的名称改为“Blade Gunner”，这个名称是受到“Blade Runner”（《银翼杀手》）的影响和启发。不幸的是，“Blade Gunner”这个名称没有被授权使用。美国SEGA得到了在美国地区发行这个游戏的授权后，他们建议使用“Heroes”——这个很酷的词。SEGA的建议最终被采纳了，虽然财宝的董事长兼制作人前川正人说，他一直不确定“Heroes”是不是一个很酷的词。

其实作为新成立的公司，财宝最初没能得到在SEGA MD主机上的开发许可，这主要是因为财宝刚刚成立还没什么业绩。而最终合同的签约是由于财宝拿出了《麦当劳的财宝岛大冒险》这个游戏的开发任务，并制作了游戏的雏形。

虽然《麦当劳的财宝岛大冒险》已经正式开发了，但是财宝希望自己推出的第一个游戏是个原创游戏，而不是依靠已有形象为卖点。所以他们不管《财宝岛大冒险》的开发，而把野心转向《火枪英雄》。

1993年9月10日，《火枪英雄》作为财宝的第一个游戏发行了。游戏开始于一个实时的3D的“Treasure”公司图案（logo）。在那个时候，一个游戏使用这样的公司图案是非常少见的，制作人前川正人称这种华丽的图案，更容易让玩家记住这是财宝的游戏。有趣的是，主菜单中的“Gunstar Heroes”字样也是以旋转状态出现，并且玩家按下键可以控制它转动。

[一夜成名和游戏特征]

前川正人说《火枪英雄》有两个地方值得炫耀，那是游戏中的武器和关卡选择方式。他说玩《火枪英雄》这个游戏时，依靠玩家的选择不同，游戏的体验会完全改变。游戏的主角是一红一蓝的两个兄弟。他们的攻击方式除了使用手中的“火枪”，还能做出各种攻击动作。比如，下铲、背投、跳跃攻击等，甚至包括了格斗类游戏中的防御动作。枪的设计与众不同，枪的上部两侧各有一个半圆形凹槽，通过镶嵌不同类型的球体能够改变发射子弹的类型。有趣的是，根据镶嵌的球体不同可以组合出新的子弹类型，并且能随意使用任意一种。游戏刚开始可以从4种子弹中选择一种作为默认类型。除了子弹类型众多和可以组合的特点，主角还有两种攻击方式，分别是移动射击和固定射击。移动射击就是主角可以边跑边射击，就是类似魂斗罗的攻击方式。这种攻击方式的优点是“机动性”强，可一边射击一边进行躲避；缺点是不能斜方向固定射击。固定射击的效果和移动射击相反，各方向射击非常方便，但是不能边跑动边射击。

选完子弹类型和射击方式后，就要从4个关卡中进行选择正式游戏了。根据关卡选择的顺序不同、射击方式不同、子弹选择的不同，游戏体验自然有些变化。子弹类型选择和关卡选择在众多动作射击游戏中（比如魂斗罗、合金弹头）是极其少见的设计。子弹选择这个设定在飞行射击游戏中比较常见，而关卡选择的设计则给游戏带来了一定程度上的自由度。

游戏刚开始也是救女友，4个可选关卡的风格区别很大。左起第一个场地“古迹”是个经典的2D横向关卡，主角来到这里后发现敌军士兵正在攻击这里的土著小人居民。前面像大多数2D游戏一样，通过射击和各种动作干掉敌人。来到方块组成的高处干掉方块组成的中Boss后，沿斜坡向下滑落。这个过程也要干掉众多敌兵。来到下方干掉墙壁上出现的机器爪后，就要进行Boss战了。

进入左起第二个场地“地下矿区”中，主角不再是步行，而是乘坐特殊的小车前进。驾驶这种车可以跳起，并且可以悬浮在上下铁轨行驶。这关开始是从左到右的横向前进方式，然后会转向



由上到下卷动方式。破坏每节火车后来到将军的车头位置，一个小兵在下面跑动追火车和很多小兵抓住车头的镜头非常有趣，不禁使人怀念以前的游戏岁月。这关的尽头就是著名的Boss——Seven Force了。（Seven Force如何著名请看“角色设计和技术实力”一节）

左起第三个场地是“飞空艇”，主角来到这里时，飞空艇正在起飞。主角要利用飞空艇的支架来到上方登上飞空艇。有趣的是，这关最后在飞机上战斗时，屏幕左侧出现了一条神秘的黑框。

第四个场地"古怪森林"后部是由一个戴着黑色眼镜的人——Black，建造的一个"大富翁"似的关卡，通过掷骰子走格子前进。

打完这4个场地后，就要去将军的总部了。但是总部的高速公路上安置了大量敌人和障碍物，敌兵层层防守，所以只能步行前进。把从4个Boss处得来的宝石交给将军，换回了女友。

干掉将军后乘坐飞行器追赶真正的幕手黑手，这里又变成飞行射击游戏。在太空中干掉大量敌兵和受控的陨石后，





马上进入飞船时Seven Force再次出现。干掉他后进入飞船和圆柱型守护者战斗，这里主角站在前面，Boss在后面移动和攻击。画面极具3D感，Boss的动作非常流畅，效果值得称赞。干掉它后又变成横向前进方式，有趣的是这次主角在显示屏中出现，各大Boss站在了前面监视着主角的一举一动。这些Boss会根据主角的表现作出各种丰富有趣的动作和表情，随着他们一个个被主角干掉，最后就剩下总Boss——司令。出人意料的是，还没有见到他的真正实力，他就被那4颗宝石干掉了。最终战斗的对手是宝石和一个傀儡机器人。这就是《火枪英雄》的大概过程，如果您是个老玩家一定记得最后的结局吧！

除了游戏玩法多、画面效果出色、音效动听逼真、战斗火爆之外，《火枪英雄》还有很多独特之处。比如主角和敌人的HP不同于多数游戏的血槽样式，而采用了数字。用数字可以方便地观看HP值，并且避免了Boss由于HP值高，血槽只能用很多种颜色变换的表示方式。再有，游戏中主角遭受攻击后的效果设计合理严谨。主角被敌人发射的子弹攻击后，不会出现无敌时间，就是说会被子弹连续击中，而被敌人的动作攻击到后可以出现无敌时间。

尤其突出的一点是它使用了在其他游戏中非常罕见的画面缩放和卷轴效果。游戏充分使用了MD主机的垂直卷轴机能，所以在游戏关卡中无处不呈现动态的画面效果。

背景呈现流畅的动态效果，也使体积庞大的Boss运动起来呈现流畅的3D视觉效果。在飞机上和Boss战斗时的场景呈现出了3D卷轴效果，但这时你会发现屏幕左侧边缘出现了一个竖条黑框，这是由于使用卷轴技术时这个位置不能被MD硬件支持所造成的。

打通这个游戏的玩家会看到屏幕升起的制作人名单上的一些人名。Yaiman和Nami（当然这都是昵称）是这个游戏的程序员，而Iuchi和Han（这也是昵称）负责了游戏的策划工作。前川说《火枪英雄》小组是财宝公司的核心小组，并且这几个人负责财宝公司所有游戏开发的核心工作。

这个游戏发售后的受欢迎程度超出了财宝员工所有人的预料。最初从《Beep！Mega Drive》杂志得到了读者第一的美称，10多年过去了《火枪英雄》受到了玩家和媒体的无数好评。

提前说一下，AGES2500的《火枪英雄：财宝盒子》的开发公司可不是财宝，而是日本一个名叫M2的开发小组接手了这个项目。M2之前负责过一些项目的开发工作，包括PS2版的《SEGA拉力锦标赛》和另外一些游戏和模拟器项目。几年前，M2负责过GAME GEAR版本《火枪英雄》的制作。

[角色设计和技术实力]

上面提到了一些游戏制作人名单上的人名。Nami虽然作为游戏的程序员，但《火枪英雄》中所有的Boss都是由他创造的，这些Boss中颇具传奇色彩的"Seven Force"可以代表他的实力。"Seven Force"由7种形态组成，每种形态都是单独的部分，都有单独的HP。7种形态互相变换的过程极其流畅，非常有魄力。金属制作的"Seven Force"造型生动，动作有生气，并且7种形态的动作和攻击方式各异，所以Seven Force这个形象给人的感觉更像一个活的生物，而不是一个机器人。著名的《Electronic Gaming》杂志第200期上进行了"游戏史上10大BOSS"的评选，Seven Force名列第五。（前四名分别是FF7的"萨菲罗斯"、合金装备的"心理螳螂"、超级银河战士的"母脑"、合金装备3的"The End"）



Han负责角色造型工作，他给角色设计了更多生动的造型，并关注角色的小细节和各种细微的动作所以玩《财宝盒子》的时候，玩家应该更加注意游戏中每个角色的大量丰富动作。Zako这个人也不得不说，他负责游戏的调色板工作。角色动作非常多，实际上这是由很多底部和表层关节图组成，而不是单独的图片，这样就实现了在小容量限制的情况下，角色能够作出丰富的动作。

[财宝盒子中的财宝]

AGES2500系列的特点是复刻和便宜，换个说法就是游戏便宜但是很老。所以对于不同的玩家来说，AGES2500系列中的游戏很可能值得买来收藏，也可能毫无意义。那么《财宝盒子》中的《火枪英雄》和MD原版相比有什么改进吗？首先《火枪英雄》的MD原版存在一些意外产生的缺陷，比如画面闪烁现象。《财宝盒子》中的《火枪英雄》对这个缺陷进行了改进，允许玩家在设置中自由选择关闭或开启这个"效果"。没有彻底去掉这个缺陷，而允许玩家自愿保留"闪烁"效果，当然是为了让某些玩家保持原味的怀旧。飞机上战斗时的竖条黑框没有去掉，我想应该是厂商认为这个黑框并无伤大雅。

除了设置"闪烁"效果，游戏还增加了新的"设置"内容。在游戏的任意位置按SELECT键，可进入新的设置菜单。让"非日文"用户高兴的是游戏可以选



择英文（当然英文也看不懂的话也高兴不起来）。尤其注意的是ARCHIVES（档案）选项，进入ARCHIVES选项后，第一项"REPLAY"里面收录了两个高手的"SUPER PLAY"的通关演示，分别是HARD难度1小时4分多通关和EXPERT难度1小时1分多通关。REPLAY选项也是《财宝盒子》中新增的内容，就是让玩家可以把自己的通关过程录制下来，存储在记忆卡上，并可以播放观看。选择"REPLAY RECORD&SAVE"进行录制和存储，播放则选择"REPLAY LOAD&VIEW"。

其实真正吸引财宝游戏Fans的是GALLERY（画廊）模式，画廊中的画数量超过50幅。包括各种海报和角色设定图，还有当初这个游戏的美版和日版的用户手册。

《火枪英雄》是《财宝盒子》的主打游戏，但您千万别忘了"盒子"里的其他两个游戏。这两个游戏中《异形战士》的名气更大一些，所以先来看这个游戏。《异形战士》是一款非常硬派的游戏，玩家控制一个长相神似鹰的角色。他很可能就是鹰，因为使用冲刺技能时他的周围会呈现鹰的光影效果。

这个游戏的难度比较有意思，OPTION选项中的难度选择只有两种，并且只有"非常简单"（VERYEASY）和"非常困难"（VERYHARD）。这种难度设定方式是罕见的，事实上也是这样。并不是说这个游戏的难度有高有低，而是这个游戏对于动作游戏苦手或者还没有上手的人来说，难度是非常非常高的，即便有普通难度恐怕都很难进行，所以应该选择VERYEASY来进行；对于熟练者或高手来说，除了VERYHARD难度之外，其他难度根本没有难度！（当然是不是真的VERYHARD也因人而异。）

和《火枪英雄》的数字类界面相比，《异形战士》的显示界面更加多样。有数字也有血槽，允许玩家自己设定，甚至可以设定出数字加血槽的形式。主角的所有能力都会消耗，比如HP、子弹、能量。虽然可以选择四种类型的子弹，但数量有限，也不能乱用，当然能力的使用就更要谨慎了。这个游戏和《火枪英雄》还有些类似的地方，比如子弹攻击方式，也是固定和移动两种，不同的是这两种移动方式可以在游戏中随时切换；再有很多情况下，主角可以悬挂在上方"轨道"上，这点也和《火枪英雄》中的"地下矿区"情况相似。游戏共总24关，杂兵很少，主角主要对抗的是形态各异的Boss。有趣的是，和Boss战斗前会出现Ready，Fight的字样和声音，给人格斗游戏的感觉。

另外，"Seven Force"又回来了，不过这次他只有5种形态，成了"Five Force"。前川正人接受采访时说《火枪英雄》完成之后，财宝的开发人员分别开发4个MD游戏《爆炸海迪》、《异形战士》、《光明十字军》和《幽游白书·魔强统一战》。Nami负责了《异形战士》的角色设计和程序。所以我们看到了"Five Force"和各种激动人心的Boss造型。

另外，《财宝盒子》中的《异形战士》也有高手通关视频可以看，并且"画廊"中还有大量海报和人设图，甚至还有这个游戏的开发文件供爱好者观看。

其实对于喜欢财宝公司的新玩家，《财宝盒子》中的《爆炸海迪》更应该好好玩玩。首先这个游戏的知名度不高，而且财宝公司对于这个游戏的态度也比较低调，但这个游戏无论是画面、音乐还是游戏玩法都非常出色。可惜由于篇幅原因不能详细介绍了。虽然这个游戏的知名度不高，但绝对符合"财宝的游戏即是精品"的称号！□文/剑纹



AGES2500系列的27个难忘瞬间

SEGA叱咤游戏业界多年，除了街机硬件，至今推出了多部家用机，分别是SG－1000、SG－1000 II、Mark III、Master System、Mega Drive、Saturn、Dreamcast。虽然SEGA的主机从未当过市场主流，但SEGA的每一代主机都留下了众多优秀作品。当然也正是这些优秀的作品造就了SEGA无数的铁杆FANS，SEGA是游戏历史上不可或缺的一页。令人难过的是，由于市场原因SEGA不得不于2001年退出了主机大战，谁知转型为软件厂商后的成绩也很不理想。

SEGA曾经开发了多部家用机，每代主机的经典游戏都很多。比如大家最熟悉的MD上的《梦幻之星4》、《索尼克》、《火枪英雄》，SS上的《VR战士》、《铁甲飞龙》、《龙之力量》；DC上的《JSR》、《莎木》、《疯狂出租车》等等。AGES2500系列作为SEGA在PS2上推出的老游戏合集，在众多的优秀作品中如何进行挑选我们不清楚，但可以肯定的是入选的游戏必然是精品中的精品。2500日元约合人民币175元，这些钱在日本可以买什么影像制品？问了一下在日本的朋友，得到的回答是：一张廉价CD或者一张二手DVD影碟。当然还可以买一张曾经让我们热血沸腾的SEGA游戏。

AGES2500系列已经发行的游戏

梦幻之星1&2

AGES2500系列的第一个游戏就是《梦幻之星》，第17个作品是《梦幻之星2》，所以把它们放在一起来看，可不要以为是SEGA推出的1、2代的合集。

《梦幻之星》是1987年SEGA第三部家用游戏主机MarkIII上推出的一款划时代的RPG游戏，《梦幻之星 II》于1989年在MD上推出。现在说起《梦幻之星》，绝大多数人的第一印象是"《梦幻之星》不是个网络游戏吗？"也许还会说到没有发售的《梦幻之星：宇宙》。

AGES2500系列用《梦幻之星》作为第一作，显然也是因为它的经典地位。《梦幻之星》游戏的世界观独特科幻、情节动人、影音效果出色，以当时的机能来看，各方面的表现都很完美。AGES2500系列的《梦幻之星》的复刻是由《梦幻之星在线》的制作小组SONIC TEAM完成，复刻版本无论是画面还是音效都得到了质的提升，除了重制版本之外，游戏中都收录了游戏的原始版本，让希望怀旧的玩家能重温原作带给玩家的感动。AGES2500系列的一大特点是增加丰富的内容，所以我们还可以看到这两个游戏当时开发的宝贵资料。

太空哈利1&2

和《梦幻之星》一样，《太空哈利》作为经典系列在AGES2500系列中目前也占到了两个席位，分别是第4个作品《太空哈利》，第20个作品《太空哈利II》。

1985年推出的街机《太空哈利》轰动一时，这款游戏的制作人是铃木裕大师。《太空哈利》是一款科幻风格的射击游戏，游戏的玩法简单，控制主角哈利飞行（或跑动）在不同场景之中，比如海面、太空，对各种敌人进行射击。整个游戏充满了活力，卷动的场景给人很强的3D感，描绘出了很大的活动空间，给人非常爽快地射击和躲避乐趣，并且这个游戏在当时的超前理念对后来的游戏产生了很大影响。



二代相比一代并没有太大变化，相当于一代的延伸。而作为AGES2500系列作品，借助PS2的机能，这两个游戏的画面都得到了大幅提升。场景中的物体和角色不再是立起来的纸片，而变成了真正的3D造型。虽然没有发挥PS2应有的机能，但相比原版的画面，PS2上的这两作给人一种恍若隔世的感觉。和《梦幻之星》一样，这个系列的两个游戏同样也有游戏开发时的宝贵资料。

冲破火网 II

1987年出现在街机上大型体感空战游戏《冲破火网》名噪一时，这个游戏得到了各式各样的荣誉，而它的制作者铃木裕也逐渐成为游戏史上名声显赫的人物。在游戏中，玩家驾驶着最先进的战斗机，在海上、草原、荒野、森林等场景追击敌机，对他们进行痛击。游戏采用飞机的追尾视角，非常逼真的显示出敌机的距离和位置，场景中树木建筑等物品也极具立体感。玩家驾驶的飞机在快速后退的场景中高速移动，然后锁定目标释放炸弹，配合激烈的音效给玩家带来了射击的爽快感和手心冒汗的紧张感，当然最令人高兴的是AGES2500系列收录了《冲破火网》的最强作《冲破火网 II》。



除了画面充满立体感外，在玩法上亦具有一定的战略性。由于在游戏中自机的弹数是有限制，期间又没有基地或补给机可为你补给，所以玩者并不能胡乱浪费弹药，而回避敌方飞弹的时候就更会使人玩得手心冒汗。舞台方面，则包括有海上、雪原、荒野、森林等等，在PS2的优秀机能下，即使以极高速飞行也不会有画面不流畅的情况。

得力于PS2的强悍硬件机能，AGES的《冲破火网2》背景全3D，发射导弹喷出的烟雾和云海等效果大幅加强。为了提升价值，游戏中还收录了这个游戏当时开发的宝贵资料，还有特制的笔记本礼品。

OUTRUN

在街机版和XBOX版的《OUTRUN 2》发售不久，SEGA在PS2上推出了AGES2500系列的《OUTRUN》。《OUTRUN》的特色是法拉利跑车、美女、风景，就是说玩家在游戏中驾驶着高级敞蓬法拉利跑车，载着美女跑在各种如画的风景中。很明显这个游戏的出发点就是为了男士。《OUTRUN》的驾驶风格和其他RAC游戏非常不同，比如不能倒挡。还有在《OUTRUN》中驾车不用和其他车辆竞争速度，只要在限定时间内完成每一个CHECK POINT即可。每一个CHECK POINT后都会出现类似中转站的地方，玩家可以从左右两条路线进行选择，不同的路线风景不同，当然难度也不同。另外，跑车的甩尾风格极其夸张，游戏的操作技术要求一点都不低。

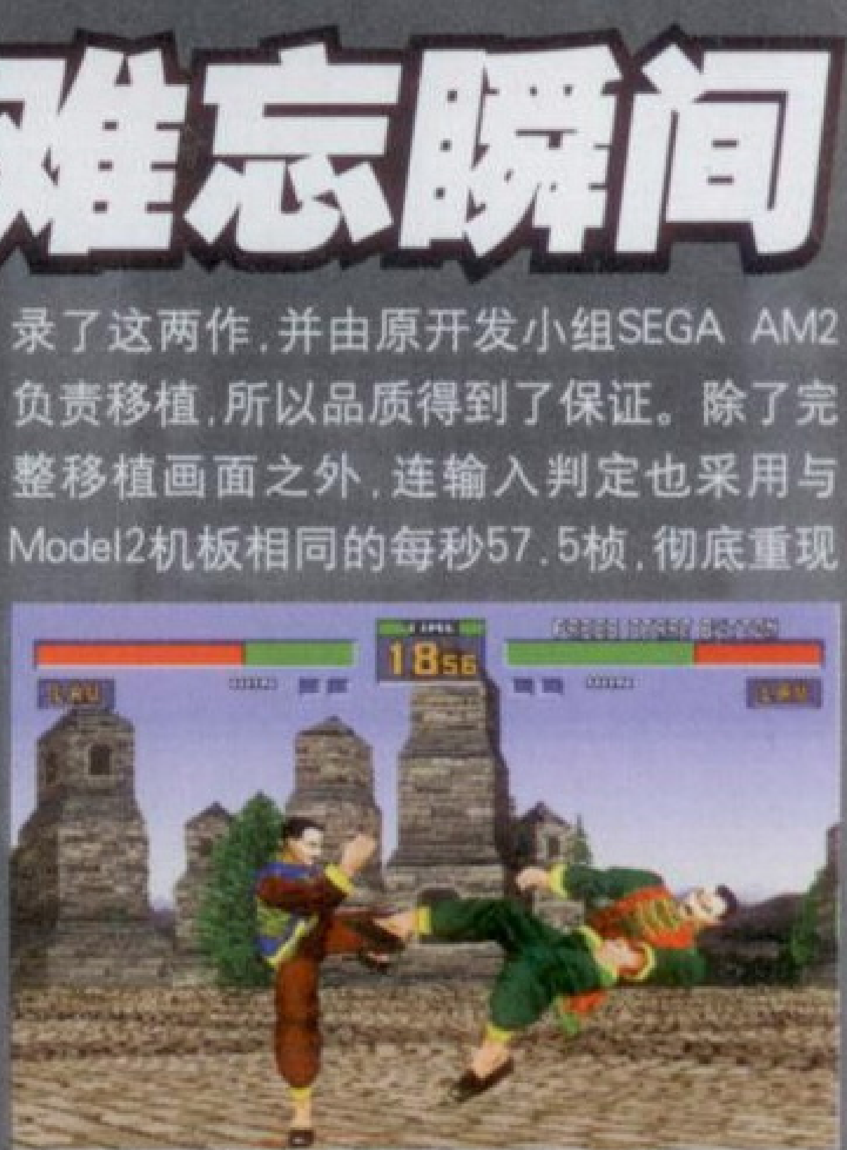


由于PS2强大的硬件机能，《OUTRUN》的背景顺理成章使用全3D绘制。虽然不能和2代相媲美，但是作为经典游戏，绝对会让老玩家兴奋不已。场景大幅加强之余，天气变化和路面等效果在PS2版中，也变得更加真实。

VR战士2

由铃木裕大师制作的格斗游戏《VR战士》被公认为是第一款3D格斗游戏，1994年推出的《VR战士2》则是把《VR战士》系列推上顶峰的佳作，奠定了这个系列的经典地位。利用当年机能强大的Model2大型街机机板，《VR战士2》的场景刻画出色，人物描绘非常细致，并且保证了每秒60桢的流畅画面。熟悉这个系列的玩家都知道这些并不是最主要的，《VR战士》之所以经典，是由于游戏格斗系统和出招系统的完美设定。这个游戏风靡全球，SS版销量突破百万，后续作品素质稳定。这个系列至今已经推出了4代，并且5代也已经公布。

《VR战士2》的初版于1994年推出，SEGA在1995年又推出了修正版《VR战士2.1》。AGES2500系列的《VR战士2》收录了这两作，并由原开发小组SEGA AM2负责移植，所以品质得到了保证。除了完整移植画面之外，连输入判定也采用与Model2机板相同的每秒57.5桢，彻底重现



当年大型街机的操作手感。并收录了标准模式、对战模式、段位认定等模式，并且收录了大型街机原始背景音乐和SS版重新混音的两种配乐。另外还收录了当时开发的宝贵资料，还有特制的笔记本礼品。

龙之力量

《龙之力量》是SEGA于1996年在Saturn家用主机上推出的战略RPG游戏。这款游戏10年前曾经轰动一时，时至今日喜爱SS的玩家对这款游戏都有很深的印象。令人高兴的是SEGA把《龙之力量》作为AGES2500系列的第16款游戏登陆了PS2，这样就能让老玩家重温当年的感动，新玩家也可以领略一下这款轰动一时的名作风采了。

《龙之力量》是款奇幻风格的战略RPG，但不同于《指环王》、《龙与地下城》等欧美奇幻风格，《龙之力量》中的登场人物非常美型，适合东方人的审美观。这个游戏在当时的一大宣传亮点是100人对100人的大规模战斗，虽然不能和现在很多大规模战争场面的游戏相比，可是这在10年前是非常了不起了，对后来的游戏也产生了很大的影响，模仿它的游戏作品不计其数。

《龙之力量》设计了严谨的兵种相克和战术系统，游戏战斗时的人数多，所以画面壮烈热闹。游戏中的登场人物也非常丰富，包括8名君主、六大帝国的势

力纠纷、超过170名的登场武将资料，而且设定了分支剧情发展系统，主角选择的不同会影响剧情的发展。作为AGES2500系列登场的作品，自然要增加新的内容。值得高兴的是PS2版新增了原作中没有的20个新任务，甚至还把战斗人数据提升到了300人对300人。

AGES2500系列即将发行的游戏

快打刑事

在《兽王记》、《战斧》等经典游戏登陆PS2后，《快打刑事》作为曾经SEGA街机和SS上的热门动作通关游戏，增加了丰富多彩的游戏模式之后，作为AGES2500系列的第26个游戏确定于2006年4月27日在PS2上发行了。

两个刑警为了解救大总统的女儿，向恐怖分子占据的大楼进发。前进的过程中，会遇到各式各样的敌人和机关。对付他们的方式除了拳头，还有手枪、机枪等各种武器可以使用，甚至还能使用墩布，桌椅等任何可以拿起的道具作为武器使用。除了画面有所增强之外，"新版"增加了许多新的模式和新的规则，还增加了新的隐藏服装。

另外，附带其他游戏的惯例依旧存在，在AGES2500版《快打刑事》中收录了SEGA第一款热卖游戏《潜望镜》。这款游戏早在家用游戏机出现前的1966年发售，这款游戏就是模拟潜艇上的潜望镜，机体模仿了潜艇，玩法是窥探海上情况。《潜望镜》获得了日美甚至全世界的成功。现在这个大型机体在日本一台也没有了，所以即便为了体验一下《潜望镜》这款游戏，《快打刑事》这款AGES2500游戏也是值得购买的。

铁甲飞龙

《铁甲飞龙》作为曾经SEGA SS上最著名的游戏继XBOX版《铁甲飞龙ORTA》后，终于登陆PS2主机。虽然作为复刻版本登场，但PS2版《铁甲飞龙》却是由SS版《铁甲飞龙》的监督负责复刻，所以复刻完美程度很有保证。

《铁甲飞龙》讲述的是猎人卡伊鲁骑着兰龙消灭守护黑龙，令塔再次沉睡的故事。游戏本身是一个360度的射击游戏，虽然行进路线基本是固定的，但玩家可以回转视角兼顾水平360度范围的敌人。根据画面上的雷达显示观察敌人，玩家可以通过手中的枪攻击敌人，也可以让兰龙锁定敌人进行攻击。两种攻击各有优缺点，互相弥补，并且危机时刻可以使用类似射击游戏保险的飞龙狂乱攻击进行大面积的射击，画面效果极为华丽。骑在兰龙的背上经过森林、湖、沙漠、洞穴等各种各样的舞台和帝国军、巨大的虫群、古代机关展开激烈的战斗。



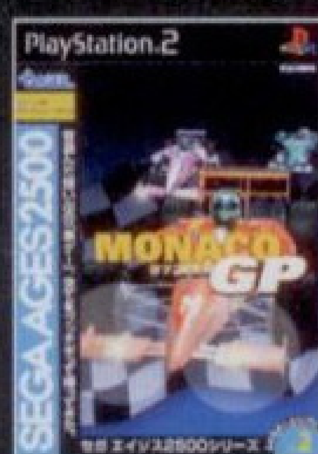
←飞龙初登场的海上场景，配合大气磅礴的音乐，使人终身难忘

《铁甲飞龙》有着非常独特的世界观设定，悲壮的剧情和气势滂沱的空战，给人们带来极度震撼的感觉。《铁甲飞龙》的画面在SS上达到了机能的上限，描绘出了一个富有末日气氛的广阔世界，并且使用了出色的CG来演绎故事情节，最值得称道的一点是游戏的背景音乐完全由交响乐队演奏录制。据统计，《铁甲飞龙》的音乐在日本的系列游戏中可以排进前5。为了突出异世界感觉，游戏制作者甚至创造了飞龙世界中的全新语言，这种语言来源于拉丁和古希腊语的组合。 □文/剑纹

目前为止SEGA AGES2500系列所有游戏的封面和简介



[梦幻之星I]
类型：RPG
发售日：2003.8.28
宏伟的世界观和感人的情节奠定了它的经典地位，复刻版大幅提高整体素质。



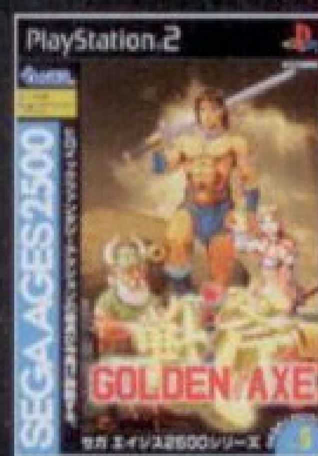
[摩纳哥GP]
类型：RAC
发售日：2003.8.28
经典名作在PS2平台上的复活，游戏大幅加强的素质让玩家驾驶的心情更爽快。



[幻想基地]
类型：STG
发售日：2003.8.28
1986年的经典街机游戏复活，增加了新的关卡和模式，即便初次玩也会被感动。



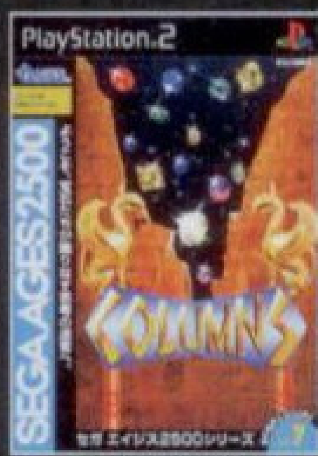
[太空哈利]
类型：STG
发售日：2003.9.25
1985年发售的震撼游戏史的街机名作复活！感受新生的空间射击游戏乐趣。



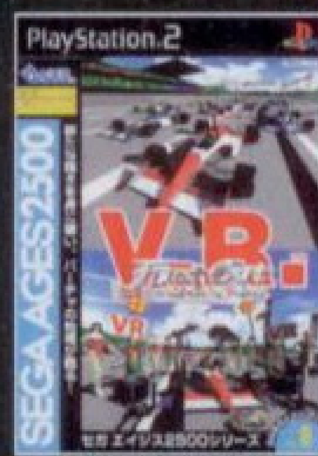
[战斧]
类型：ACT
发售日：2003.9.25
1989年在街机初登场后，得到了玩家的推崇，至今仍是动作游戏的杰作。



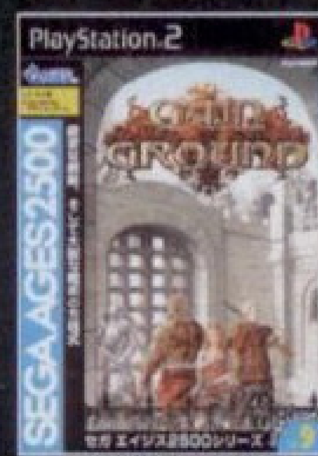
[肥瘦大盗]
类型：TAB
发售日：2004.1.15
体现超强游戏趣味的小游戏的合集，PS2版包括街机版所有游戏和更多新作。



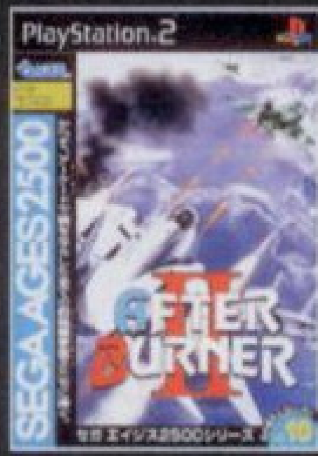
[宝石方块]
类型：PUZ
发售日：2003.12.18
玩法简单而游戏性极高的名作在PS2上的复活，这个老游戏至今仍深受喜爱。



[VR赛车]
类型：RAC
发售日：2004.2.26
1992年推出的大型框体街机游戏，专业的控制和画面表现达到了惊人的程度。



[繁华大地]
类型：ACT
发售日：2004.2.26
在限定时间内救出俘虏过关，类似下棋的玩法和超高战略性等待玩家的挑战。



[冲破火网 II]
类型：STG
发售日：2004.3.18
1987年登场的街机游戏，得到了各式各样的名誉，PS2版游戏各要素大幅加强。



[北斗神拳]
类型：ACT
发售日：2004.3.25
传说中的动作游戏名作《北斗神拳》在PS2上的强化登场，当然也收录了原版。



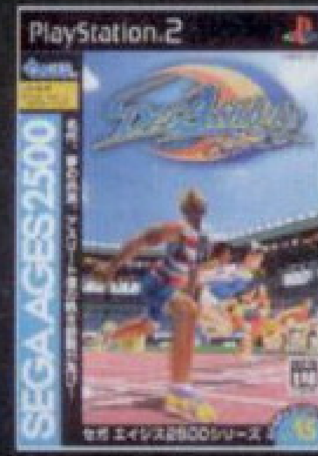
[魔法气泡]
类型：PUZ
发售日：2004.5.24
1994年初次登场后得到了玩家热烈欢迎的魔法气泡，在PS2上完全复活了。



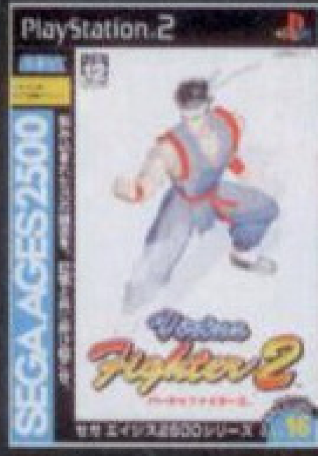
[OUTRUN]
类型：RAC
发售日：2004.5.27
SEGA的名作之一，RAC的代名词。中转区和夸张的甩尾效果在PS2上完全再现。



[霹雳神兵]
类型：STG
发售日：2004.7.29
1987年推出的怪异科幻的射击游戏，在限定时间内突出敌人的包围很具紧迫感。



[大运动会]
类型：SPG
发售日：2004.7.29
各种田径赛和雪上比赛的运动游戏合集，总量达到27个之多，并且还有隐藏要素。



[VR战士2]
类型：FTG
发售日：2006.3.18
格斗历史上的不朽名作，1994年登场的街机在全世界掀起了格斗竞技比赛高潮。



[梦幻之星II]
类型：RPG
发售日：2005.3.24
传说中的经典RPG名作，PS2版由原工作人员负责移植，游戏素质得到大幅提升。



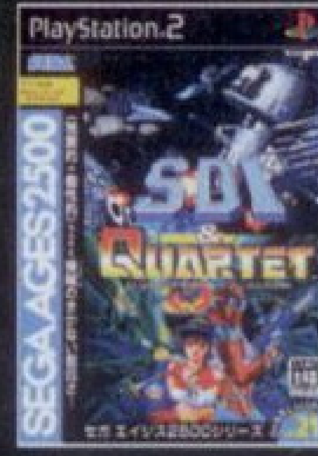
[龙之力量]
类型：SRPG
发售日：2005.8.18
最大100人对100人的大魄力战斗场面，独特的世界观和众多的主角成就经典名作。



[格斗之蛇]
类型：FTG
发售日：2005.4.28
由SEGA AM2亲手制作，和《VR战士》具有同样高度的3D格斗游戏在PS2上复活。



[太空哈利II]
类型：STG
发售日：2005.10.27
作为《太空哈利》20周年纪念，2代登陆PS2平台，街机版和家用机版完全收录。



[SEGA System16游戏合集]
类型：ACT&STG
发售日：2005.10.27
玩家盼望已久的街机名作《SDI》和《QU-ARTET》以合集形式登陆PS2平台。



[尖端大战略]
类型：SLG
发售日：2006.2.23
以二战为舞台，描绘了德国的繁荣与兴亡的优秀游戏在PS2平台上的复活。



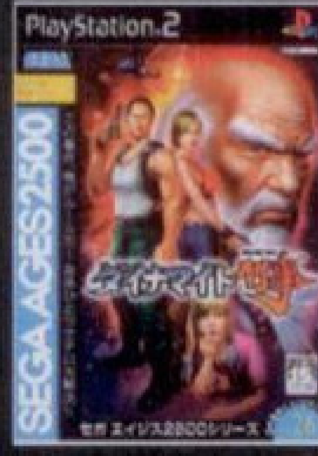
[SEGA纪念品]
类型：ALL
发售日：2005.12.22
收录了1970年下半年到1980年上半年的5款经典游戏，包括原创和重做版本。



[东京番外地]
类型：FTG
发售日：2006年春
AM3在MODEL2基板上的3DSTG大作。以90年代的东京为舞台，各团队之间的战斗。



[火枪英雄]
类型：ACT
发售日：2006.2.23
财宝公司的初登场代表作。游戏集动作、射击、飞行射击等多种元素为一身。



[快打刑事]
类型：ACT
发售日：2006.4.27
1996年推出的街机名作，继承《兽王记》、《战斧》等多部作品的爽快风格。



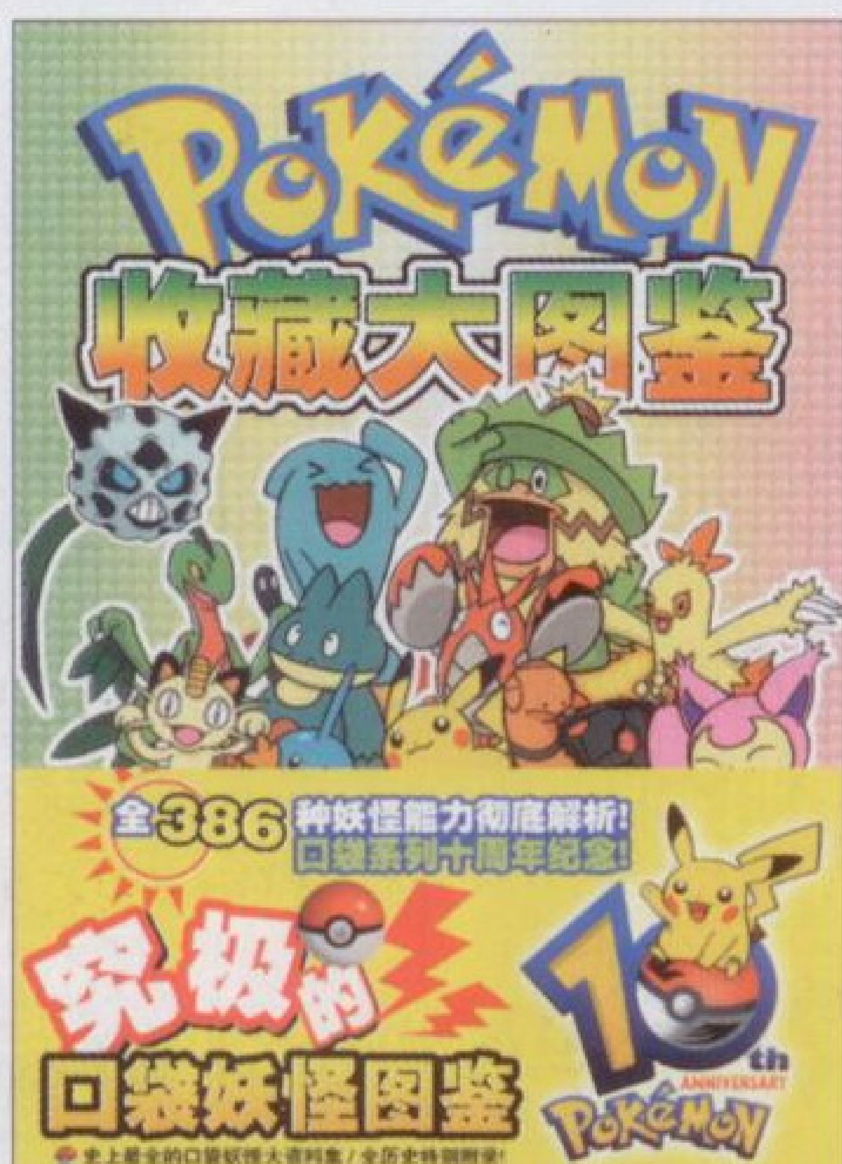
[铁甲飞龙]
类型：STG
发售日：2006.4.27
原创的独特世界观，无法言表的游戏体验和深入人心的音乐，构成了飞龙世界。

这就是SEGA AGES2500系列到目前为止已经发售的24款和没有发售的3款游戏的封面和简介。这27个游戏包括了几乎所有类型的游戏，并且它们大多数并不完全是原始版本的复刻，很多游戏都进行了重做。即便另外一些游戏没有进行重新制作（比如《火枪英雄》），但是增加的大量附加元素（比如开发资料），同样值得买来收藏。有趣的是，SEGA AGES2500系列的游戏发售时间并不是按顺序来的。举个例子，《东京番外地》作为系列第24款游戏至今还没有推出，而第25款游戏《火枪英雄》我们已经玩上了。



次世代传媒联盟 最新上市日期

电子游戏软件、电玩新势力、动感新势力、掌机迷、SO COOL、TOYS



《口袋迷》系列丛书第四弹！史无前例的收录全部妖怪的详细资料，386只妖怪的详细性能彻底收录。口袋妖怪迷必备的一本！必要收藏！

口袋妖怪收藏大图鉴

■定价：28.00元　4月中旬上市



游戏史上第一个满分RPG游戏，游戏系统攻略，剧情对话，关卡难点，隐藏秘技第一时间全公开。DVD影像光盘，豪华版附赠男主角招牌挂饰收藏佳品。

最终幻想XII完全攻略本

■定价：普通版14.80元 豪华版24.80元　上市热卖中



不朽的系列大作，吸引了无数游戏玩家，详实的资料收集，珍贵人设原画首次暴光，从未公开过的生化秘密资料大详解，附赠DVD精彩光盘无敌超值价22元。

生化危机十年

■定价：22.00元　上市热卖中



不要放弃每个让自己形象突进的机会！本期超级选题，再度带来LRG、GUNIT等多家绝对潮牌的最新资讯。最新鲜的，是人气MODEL将用私生活曝光表达穿着新理念。

SO COOL 2006年第(4)期

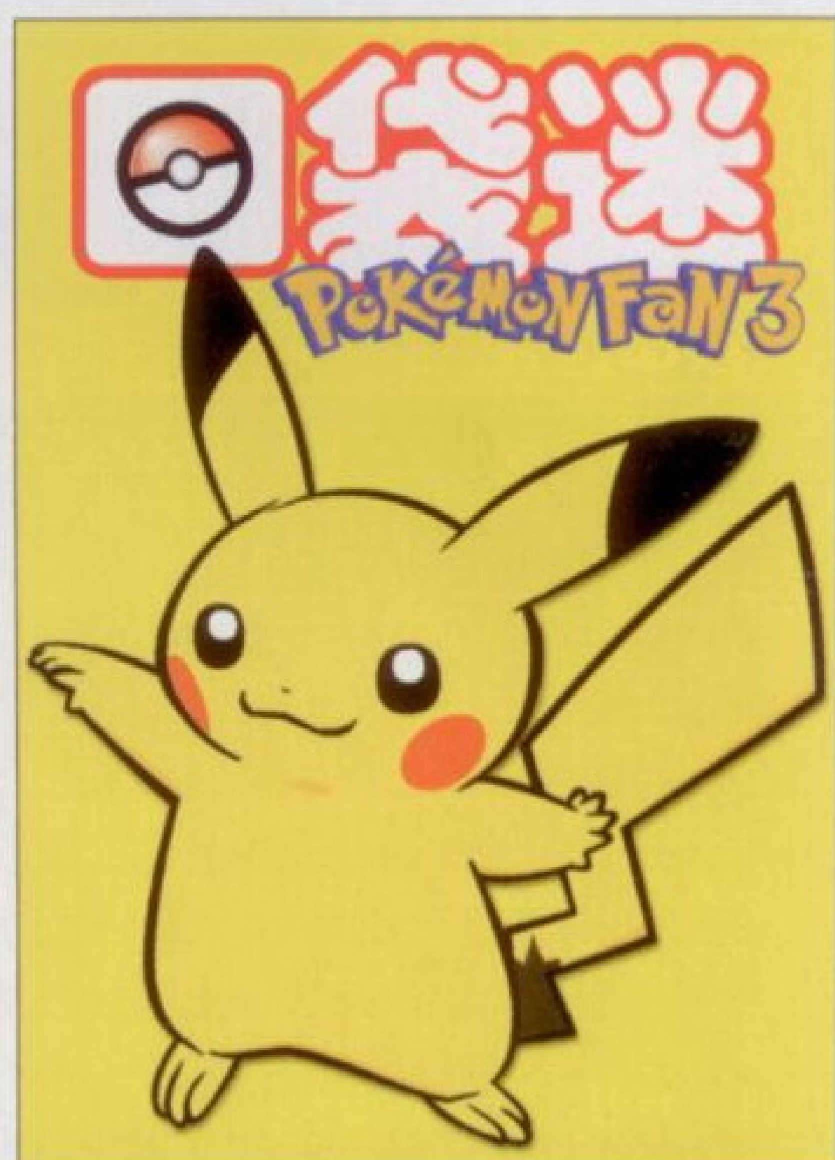
■定价：15元　上市热卖中



精选感动新世纪的四十首超人气动画mtv，两张dvd豪华满载最高品质画面，极致影音享受。更有clamp十五周年珍藏鼠标垫和bleach死神番队识别腕带附送，好歌好画好礼——《动感新势力》新年至诚奉献！

动感新势力水晶DVD

■定价：29元　上市热卖中



《口袋迷3》要登场啦！本期收录最新口袋妖怪电影及游戏的详细信息，还有日本限定GBM掌机大抽奖，神秘赠品更让你不能错过。

口袋迷(3)

■定价：18元　上市热卖中



圣斗士星矢系列玩具究极特辑。特别赠送：高达SEED纸巾盒变身外套，圣斗士星矢超华美原创海报。玩具的流行指南，非凡快乐从此开始。

TOYS(5)

■定价：9.80元　4月4日出版



掌机游戏软件狂潮来到，《掌机迷》最新号不会错过任何一个值得一玩的游戏。口袋妖怪战队、银河战士猎人、刃舞者、王女联盟、蜡笔小新等新作的完全攻略本期一次收录！

掌机迷53期

■定价：5.80元　4月5日出版

电子游戏软件

2006年第1～8期	9.80元

动感新势力

31、34、36、37、38期	9.80元

电子天下·掌机迷

第21期、22、24、26～28、30～49期	9.80元
第50～53期	5.80元

电玩新势力DVD

33～35、38～54期	9.80元
游戏批评06春季号	12元
口袋迷(2)、(3)	18元
TOYS第(1～5)期	9.80元
SOCOOL第(1～6)期(5期已售完)	15元
动新白金DVD	24.80元
动新钻石DVD	24元
高达立体挂钟	68元
2005标准掌机典藏	24元
生化危机4完美体验典藏	25元

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177/64472180　邮资免取



[点评人:荇菜]





盟军敢死队 打击力量

当一个品牌深入人心之后，厂商往往会不遗余力地榨取它的"剩余价值"，最常见的做法就是开发衍生作品——前阵子一拥而上的FF7众"外传"就是一个典型的例子。这是一种正常的商业行为，其实无可厚非，不过在手法上就有高下之分了。品质上佳的衍生作品可以和原作相辅相成，而品质低劣的衍生作品则无异于砸自己的招牌。《盟军敢死队·打击力量》不幸就属于后者。

PS2	游戏原名：Commandos Strike Force			
	Pyro Studios	49.99美元	2006.04.04	
第一人称射击	DVD-ROM	美版	1-8人	445KB



在第二次世界大战的战场上执行特殊的任务。战术策略类经典名作改头换面重新登场，



↑本作中仍然包含了很多战术策略和潜入的要素。

如果你只是一个纯粹的TV Game玩家，"盟军敢死队"这个标题对你来说也许并不代表什么特殊的含义；但如果你对PC Game也有所涉猎的话，就一定不会对它感到陌生。这个以第二次世界大战为背景的战术策略类系列游戏以其独树一帜的风格和出类拔萃的品质获得了众多玩家的青睐，而且也曾经通过代理发行的方式在我国发售过中文正式版，因此在国内玩家中具有相当高的知名度。其实，系列的前几作也曾经推出过家用游戏机版本，但并没有获得与PC版相当的评价。究其原因，主要是《盟军敢死队》系列非常强调战术运用，在任务中经常需要在多个队员之间切换，互相协调合作。使用游戏机手柄则很难准确快速地完成游戏中的操作指令，因此游戏的移植度也就不能令人满意了。不过本作《盟军敢死队：打击力量》则不同：作为一部外传性质的作品，它采用了FPS的形式，更加适应于家用机平台。与此同时，它也保留了原作系列中很多战术、策略的成分。《盟军敢死队》系列是否能够借此打入家用机市场呢？让我们来看一看吧。

《盟军敢死队》系列一向以画面精美著称，它采用手绘风格的场景结合3D表现形式，构图十分精细，令人过目难忘，但遗憾的是《打击力量》在图像方面则乏善可陈。无论是角色建模还是场景物品，都显得非常粗糙，几乎让人很难相信它是这一代主机上的游戏，比起《毁灭战士3》、《半条命2》等主流FPS游戏，效果简直有天壤之别。当你在游戏中向一辆卡车投去一枚手榴弹之后，你会看到火光微微一闪，然后卡车马上变成了地上的一小堆残骸，却没有爆炸、起火、碎片四射等中间过程，实在是颇为"诡异"。更糟糕的是，在某些同屏角色较多或者出现烟雾等特效的情况下，画面还会有严重的跳帧现象。同时，《打击力量》的配乐也相当枯燥，在大部分时间里你所能听到的只是一些"噪音"而已，比起原系列中慷慨激昂的背景音乐来也非常令人失望。可以说，在画面、音乐这两个能够给人带来最直接感受的要素上，《打击力量》并没有能够开一个好头。

那么，在游戏性方面，《打击力量》能有什么表现呢？众所周知，第二次世界大战是FPS类游戏中最常用到的题材之一。《荣誉勋章》、《使命召唤》、《战地1942》等等这些都是成名已久、受到很多玩家喜爱的系列。想要在市场上分得一杯羹，没有一点特色是绝对不行的。毫无疑问，《打击力量》的制作人力图要把《盟军敢死队》系列固有的乐趣引入到本作中来。和以前的各代作品一样，本作中包含了很多秘密潜入作战的成分。游戏中一共有三名可供操作的角色，分别是拥有超高战斗技巧、能够熟练使用很多种大型武器的"绿色贝雷帽"弗兰克·奥布赖恩；冷静沉着、射击精准的"狙击手"比尔·霍金斯；以及具有一流化妆技巧、能够假扮敌军军官蒙混过关的"间谍"乔治·布朗。虽然原系列中的"水兵"、"工兵"、"盗贼"等角色都没有在本作中登场，不过我们所能使用的这三个角色也确实是最为实用的。制作人还为这三个角色新增了一些技能，例如本作中"绿色贝雷帽"可以手持双枪作战；"狙击手"除了可以发动"子弹时间"进行精确瞄准之外，也可以投掷飞刀，而这在原系列中本来是"水兵"所独有的技巧。在很多任务中，会有两个角色同时登场作战，玩家可以自由地在他们之间切换，发挥各自的专长，互相配合，突破敌人的阵线。不过，在游戏中并没有三人同时上场的关卡。制作人表示，这是因为在三个角色之间互相切换可能会引起混乱，从而耽误时间，延误战机，因此他们尽量将上场人数简化为两人。

从上面我们可以看到，《打击力量》的制作思路是使用能力各不相同的角色互相配合、执行各种富有战术性的任务——这确实是一个不错的想法，是《打击力量》有别于其它FPS游戏的最大特色。但遗憾的是，《打击力量》不但没有将这条思路与FPS游戏良好地结合起来，也没有在关卡设置上有足够的突破。由于采用第一人称视角方式，玩家很难即时地观察到身体周围足够大范围之内的情况，不能够随时把握敌人的行动、难以正确地对形势做出最准确的判断。这与《盟军敢死队》系列的卖点"战术性、策略性、角色精确配合"是背道而驰的。在敌人的配置、行动AI上，也远远没有做到原系列中那种环环相扣的境界。在大多数情况下，你必须小心翼翼的一步一步向前挪动，不厌其烦地去逐一解决敌人；而不是像原作那样只要找出敌人的行动规律并且进行周密计划之后，就可以把握全局、一气呵成地完成任务。除此之外，《盟军敢死队》原系列中的大多数任务都以史实或者著名二战电影作为背景，例如诺曼底登陆、"拯救大兵瑞恩"、"桂河大桥争夺战"、"智取雪山堡"等等，了解这些史实或者看过这些电影的人玩起来会有非常大的趣味性。而《打击力量》中的14个任务则完全采用虚构的方式，故事也仅仅局限在一个小范围之内，这就让玩家的投入感大大减弱了。

也许是因为开发者在TV Game方面的制作经验有所欠缺，所以《打击力量》使用手柄操作总是给人生涩的感觉。举一个小例子：在PS2版本中，"狙击手"发动"子弹时间"的按键是R2键，而射击则是R1键。因此，玩家不得不同时按下这两个键才能进行精准射击。拿一个手柄试试看就会发现，这是非常不顺手的。此外，游戏中的任务提示也不够贴近玩家，有些提示让人看过之后一头雾水，达不到引导玩家顺利进行游戏的目的。种种这些细节使得《打击力量》很难博得玩家的欢心，即使是对于《盟军敢死队》系列的忠实拥趸来说，它也只能算是一个"挂羊头卖狗肉"的作品罢了。

C



【点评人/龙马】把PC的人气SLG大作《盟军敢死队》改成了家用机版的FPS，而且继承了《盟军敢死队》系列中很多策略部分。本来是怀着十二分的期待，但实际操作之后却感到十分失望。首先粗糙的画面就让笔者心里凉了一半，不过本着对PC原作的钟爱，还是耐着性子继续玩。闯过几个任务之后，也总算弄明白了。笔者能够理解制作者的用意，无非是想让玩家通过FPS的超强临场效果去体验PC原作中的那种独特的紧张感。但是第一人称视角很难把握全局是众所周知的，结果游戏中就因为视角问题经常让笔者晕头转向。就算经典游戏的"外传"，背离原作的初衷也总是让人难以接受的。

C



【点评人/北斗】在下根本就是冲着"盟军敢死队"这块招牌而来的，毕竟PC版系列作品优秀的素质就足以让人动心了，遗憾的是，家用机版的"COMMANDO"竟然给彻底改编成了一款FPS游戏，实在是出乎意料。使用角色上比PC版少了许多，三名可选角色的特长和个性都没能在游戏中得到比较好的体现。系列一贯强调的各角色配合重要性和策略性被大幅削弱。而且作为一款FPS游戏，本作在画面和音效方面没有突出的表现，手感方面也让人感觉比较生涩。唯一有点意思的就是联机模式中扮演间谍获得所有对手密码的游戏设定在同类游戏中比较少见，算是本作难得的亮点了。

C



【点评人/猴子】《盟军敢死队》一直是广受玩家们欢迎的战争游戏，PC版的Commandos强调的"隐秘作战"在PS2的新作上也得到了体现。飞刀、钢丝、匕首……都是敢死队队员们杀敌于无声无息的利器。和PC上只依靠鼠标的前作相比，本作因为是家用机版本而改成了第一人称视角，乍看上去有"荣誉勋章"的感觉，但是实际操作起来完全不是那么回事，敌人依旧强大，行动依旧困难，靠着有限的武器往前冲是行不通的。由于改成动作游戏，所以同伴的配合要素较以前有些减弱，习惯玩PC版的朋友可能会不太适应。但是总的来说，作为战争游戏，本作还是说得过去的。

B

本作中出现了不少小分队作战的场面，在这些局面下必须与NPC队友紧密合作，例如及时治疗受伤的队员。

【点评人:北斗】





银河战士PRIME·猎人

让众多NDS玩家翘首以盼许久的佳作，本作的实际游戏素质比之前DEMO版再次有了大幅度的提高。任天堂借助本作向所有玩家证明了NDS的强大硬件性能和潜力，从整体到细节之处的把握使得游戏几乎可以用完美来形容！不论是单机模式还是多人对战都能让你获得极大的游戏乐趣！

NDS	游戏原名：Metroid Prime·Hunters			T
	任天堂	34.99美元	2006.03.20	
第一人称射击	卡带	美版	1–4人	512M

代表NDS上画面音乐游戏性颠峰的顶级游戏！借助触摸屏实现手感极佳的全新FPS操作方式！

提到“银河战士”系列，相信不必小编多费笔墨大家也都清楚其在游戏业界中的地位吧。自从1986年诞生在FC上的第一作以来，“银河战士”已经走过了整整20个年头，系列正传作品数量虽然不多，但每一款游戏无不都是高素质的代名词。不论是堪称系列最经典的SFC版“超级银河战士”，还是在GC上大放异彩的“PRIME”系列，总是能够博得游戏迷们的一致好评。最初的银河战士开启了探索地图、取得各种新道具和新能力等众多被沿用至今的经典设定，即使是被许多玩家所深爱的恶魔城系列也借鉴了其中的大量要素，而之前GC上的“PRIME”系列也当之无愧的成为了优秀FPS游戏的代名词。可以说，“银河战士”系列如今已经真正成为了任天堂旗下可以独当一面的作品，而本系列科幻色彩极浓重的世界观设定以及硬派的风格使得其更容易被欧美玩家所接受，到了GC上的“PRIME”之后这种现象更为明显，也因此，当初美版NDS发售的时候，任天堂特意将这次的《银河战士PRIME·猎人》试玩版免费随机附赠，不过购买日本版NDS的玩家就没有这么好运了。客观来讲，“银河战士”系列确实更适合以美版的方式登场，而04年底的那款高素质的试玩版也确实给玩家们留下了相当深刻的印象，所以本作在还未正式登场之前就已经备受玩家们的注目了，事实也证明，本作确实没有让喜欢它的玩家们苦等这么久！

当小编迫不及待地将卡插入主机打开电源之后，随即就被素质极高的开场动画和极棒的游戏音乐所震撼！真的完全想象不到凭借NDS的性能竟然可以做到如此地步！和这段不过短短1分来钟的动画相比，之前NDS上所有游戏的画面和本作一比基本上就只能用“渣”来形容了，毫不夸张地说本作的画面即使与PSP相比也毫不逊色。这也让所有玩家都明白了，虽然任天堂总是强调应该将游戏性放在首位，但必要的话其完全可以做出当今业界最优秀的动画，这就是任天堂的实力！当然，不仅仅是开场动画，本作的实际画面也确实相当之强悍，不做多余的褒奖，但小编敢保证只要玩过本作，就绝对会赞不绝口。音乐和声效方面也是相当的成功，尤其是本作这种游戏，建议在晚上或是比较安静一些的环境中戴上耳机玩这款游戏，效果绝对够赞，极大地增强了临场感！

游戏一开始并不是就马上像之前的系列作品那样飞船降落、主角走出飞船开始冒险，而是飞船还停留在宇宙空间之中，玩家需要选择目标星球进行着陆，实际上，本作的历险是在数个不同星球之上进行的，玩家往往是在完成该星球上的冒险后离开，之后还可以再次回到这个星球冒险。可以说，与以往冒险舞台基本上只固定在一个星球上的设定相比，这次虽然单个星球上的冒险流程会短上不少，但是整体要比以前丰富多了，而且也使得自由度和可玩要素上提高了不少。“成品版”的本作与之前玩过的DEMO版相比有了少许的变动和素质上的进一步提高。上屏是游戏主显示屏，下屏则是各种辅助操作，在本作中触摸笔扮演了一个非常重要的角色，不但是各项菜单和功能的选定与使用，正如前两期无双报道中所说的那样，本作的瞄准和射击都需要用到触摸笔。玩家通过用触摸笔在下屏上的滑动不但可以调整视角更是相当于直接控制着上屏中的武器准星，这种极具创意的操作设定使得在家用机上也没能得到良好解决方案的FPS游戏操作问题，在NDS这款掌机上得到了近乎于完美的解决。当然，虽然这种操作方式极大的提高了FPS游戏的操作流畅和瞄准精度上的问题，但初上手时可能会让人感觉稍微有点不大习惯，需要经过一段时间的熟悉才能真正流畅掌握并体会到其优越之处。

这次的小地图也改以全3D的方式来显示了，不再像以前那样只是单纯的小方格子。比较有意思的就是，如果站在某一处长时间静止不动的话，我们就会看到先是由于Samus的呼吸而使得上屏的画面看起来有少许的浮动，再过一段时间Samus甚至还会将一直举着的右臂放下来休息……其实不仅仅是这一处，其他像是被敌人的电磁武器击中后屏幕就会变得模糊和晃动来模拟主角的半眩晕状态等等，虽然都是一些很小的细节，却使人不得不佩服任天堂制作游戏时的严谨态度。



↑本作不再是萨姆丝一人独秀了，其余的赏金猎人们也纷纷参于进来。

本作包括单机模式和联机模式两大类主模式，单机模式的内容固然丰富，联机模式下的乐趣，在借助了任天堂无线网络这一平台之后更是有了极大的提高。和NDS上大多数可以联机的游戏一样，本作的联机模式也分为短距离无线局域网联机和长距离无线网络联机，在局域网中既可以单卡联也可以多卡联，而用无线网络联机时的操作也比以前方便许多，甚至可以在进入游戏前的等待画面时与其他玩家进行语音聊天，这一点对掌机来讲确实相当难能可贵！联机时除了主角Samus之外还可以选择主机以及在剧情模式中遇到并击败过的其他赏金猎人，不同的赏金猎人有着各自的特殊能力，联机对战时相当有趣。可以说，《银河战士PRIME·猎人》单机版的素质就已经极为优秀，而联机对战模式则使得本作更是如虎添翼，本作是所有NDS玩家不可错过的绝佳之作！

A



【点评人/荇菜】这个游戏玩过之后不得不更加佩服NDS硬件的创意。尽管单纯以机能或者画面效果来讲NDS并不是PSP的对手，但是上下分屏和触摸屏却为NDS的游戏提供了更开阔的射击思路。本作初上手时可能会稍有些不适应，不过只要花5分钟的时间你就可以基本掌握游戏的操作，而且品味到其中的巨大乐趣。十字键+触摸笔的操作方式比想象中要灵活许多，唯一让我稍有不满的是“双击屏幕=跳跃”的这一操作有时候判定会出现问题，自己不想跳的时候偶尔也会跳起来。至于游戏的关卡设计和趣味性等等方面，当然还是一如既往的优秀！

A



【点评人/猴子】如果说从FC到SFC时代它只是一个比较靠后的一线游戏的话，那么到了NGC时代，它变成了一部第一视角射击作品，为任天堂在欧美市场挽回败局立下了汗马功劳。这次的Metroid Prime虽然是DS的原创作品，但是基本上是以NGC版的系统为主，用触摸笔操作准星和武器状态菜单的设定和游戏简直是绝配，玩家们通过一支笔指指点点就可以消灭屏幕上的怪物。虽然游戏的多边形不及GC版那么多，但是在NDS的屏幕上显得很不错了。另外与其他N氏作品一样，本作联机对战的乐趣远在单机之上，必将成为继“马车”之后又一部风靡于Wi-Fi世界的佳作。

A



【点评人/龙马】最近虽可谓大作不断，但掌机仍是笔者的最爱，因为NDS版的银河战士终于出了。首先精致的片头动画就让人对本作感到惊喜。进入游戏实际操作，发现利用NDS的触摸笔在下屏就可以控制游戏的一切了。这种操作方式让本来对FPS比较畏惧的笔者，也能很容易掌控游戏的胜负。再加上华丽的画面和逼真的音效，也就足以让人欲罢不能。以NDS的机能竟然能够有如此优秀的表现实在是出乎许多人的意料之外，可见只要厂商肯用心，NDS可供挖掘的潜力还是满大的。另外本作还支持4人同时无线联机对战，有条件的玩家可以与外国的玩家一较高下。

A

本作在利用任天堂的无线网络与外国玩家远距离联机对战时相当流畅，可见任天堂为本作架设的官方服务器质量之高！

[点评人:雪飞]





口袋妖怪战队

口袋妖怪的世界永远充满惊喜和神秘，只有在这个世界中口袋迷才能找到只属于自己的快乐。看着三百多只可爱妖怪的造型，不单是低龄玩家忍受不了它们的诱惑，恐怕成年玩家也难以抵挡它们的魅力，因此口袋妖怪系列获得了巨大的成功。这次上市的本部作品虽然不是口袋妖怪系列的正统作品，但是却一样展示出口袋妖怪的魅力，而这也许正是本作的卖点之一。

NDS	游戏原名：ポケモンレンジャ－			
	任天堂	4800日元	2006.03.23	
角色扮演	卡带	日版	1人	256M



千呼万唤始出来，少年朋友的挚爱！风靡世界的可爱玩伴NDS再起口袋风！





↑漫步在村庄内，也可与口袋妖怪们亲密接触！

口袋妖怪又来了，前不久登场的是口袋妖怪迷宫，这次则是口袋妖怪战队，虽然全部登陆NDS表示了任天堂对NDS的重视，但是这两款作品却都不是正统的口袋妖怪系列作，只能说都是口袋妖怪非主流作品。但是在口袋妖怪的金字招牌下，本作一样受到很多口袋迷的青睐。一进入游戏玩家还要选择男女主人公之一进行游戏，游戏中的画面的风格与正统的口袋妖怪系列作品略有不同，但可以让玩家立刻感觉到自己进入的世界是口袋妖怪的世界。进入游戏后玩家见到的第一只口袋妖怪则是躺在地上呼呼大睡憨态可掬的大奶罐，在城市中也可以看到其他的口袋妖怪，这样突出了游戏的主题，为玩家带来了熟悉的感觉。游戏的画面相当朴素，跟GBA的口袋妖怪系列相比甚至没有太大的区别。也许是因为口袋妖怪系列在GBA的表现实在出色，因此看到本作的游戏画面后，并没有觉得丝毫的失望，然而会觉得很正常，觉得这样才是真正的口袋妖怪。虽然画面朴素，但毕竟是NDS主机上的作品，游戏中人物的形象与怪物的设计都要比GBA更为细致。游戏中的建筑物等都与正统的口袋妖怪系列中完全一致，玩家依然可以用以前的经验利用这些建筑。这样就保持了口袋妖怪的优良传统，保持了口袋妖怪的特色。

本作的操作相当另类，没有传统的角色扮演游戏的战斗方式，而是充分地利用NDS的双屏和触摸笔。口袋妖怪们不再隐藏在草丛的深处，而是从阴暗中走出来，将玩家从“踩地雷”的游戏中解放出来，将是否与敌人战斗的主动权交给玩家，让玩家自己做主。以往传统的角色扮演游戏大多采用“踩地雷”的游戏方式，这样做虽然为游戏增加了战斗突发性和不定性，但玩家不能在战斗前选择自己的对手，失去了自主性，再加上角色扮演游戏大多需要几十小时才能完成，长时间的被动战斗会在一定程度上使玩家对战斗产生一种厌倦感，严重的则会使玩家在中途便放弃了游戏。正统口袋妖怪系列虽然一直采用“踩地雷”式遇敌方式，但由于其出色的战斗系统和丰富的收集要素，使玩家们拿出几十甚至上百小时游戏，培养了人数惊人的口袋迷，并没有让玩家产生厌倦感觉，而这次的巨大变化也许是厂家进行的一次尝试，为日后NDS主机上的正统作品开辟一条新路。游戏中的战斗则采用NDS主机特有的作战方式：利用触摸笔画圈捕捉口袋妖怪。在野外遇到的口袋妖怪都可以捕捉，不过在捕捉各类口袋妖怪时玩家需要画的圆圈数量和速度都不一样，再加上遇到的几率不同，充分表现出了各种口袋妖怪的区别。在画圈捕捉口袋妖怪时，玩家还要注意口袋妖怪的反击，随时观察口袋妖怪的状态和动向，免得该妖怪从自己苦心经营的“陷阱”中逃脱。这样的作战方式在最初接触游戏时，会让玩家觉得非常新颖，甚至会被NDS的触摸魅力迷住。但是时间一久战斗的次数多了，玩家的手腕会觉得很疼，因此本款游戏也许不适合长时间连续作战，而只适合每天拿出一小时左右的时间来持续游戏。另外更为关键的一点是，使用NDS的玩家都会很注意自己主机的触摸屏，不但会经常擦去主机屏幕上的污垢，还会尽量少使用触摸笔进行游戏，以免对自己的爱机造成损伤。而这款作品却可以说是不折不扣的屏幕杀手：在捕捉口袋妖怪画圈时，虽然只要在触摸屏上轻轻画出圆圈捕捉，但是由于口袋妖怪的反应相当快，要求玩家持续画圈的速度也非常严格，再加上游戏的流程较长，玩家必须坚持不懈地画圈画圈再画圈。虽然在熟悉了操作以后玩家便能掌握住画圈的技巧，但大部分玩家都要长时间苦练才能达到这一境界，因此如果在主机触摸屏上没有贴保护膜的玩家在玩本作之前最好慎重考虑，否则只能让自己爱机的屏幕伤痕累累。

在本作中玩家一样可以派遣自己的口袋妖怪出战，但是有些妖怪只能出战一次后便消失踪迹，玩家想要收集到这种口袋妖怪就要再次捕捉。使用口袋妖怪战斗时，根据该口袋妖怪的属性，画完的圆圈也不相同，比如说草系的口袋妖怪则会出现小草丛，电气系的则是放电，完美再现了口袋妖怪的特性。很有意思的一点是玩家捕捉到的口袋妖怪会紧紧跟在玩家后面，这样玩家可以组建成一支很雄壮的队伍，在主人公后面会排成一条长队。此外有些比较珍惜的口袋妖怪则必须使用口袋妖怪出战捕捉，想光依靠玩家自身实力捕捉则是不可能，展示出了不同妖怪的特色。游戏中的全部文字则继续保持口袋妖怪传统，全部是假名，虽然使得游戏给人感觉比较低龄化，但却从侧面呼应了游戏清新自然趣味的主题，不过对于我国的玩家来说则算是一大缺陷……总体来说本作是一款将口袋妖怪系列发扬到新领域的挑战作品，虽然品质与正统的口袋妖怪系列有一定差距，但是仍然是值得一玩的优秀作品，当然心疼触摸屏的玩家除外……

B



【点评人/大怪】继续让口袋妖怪发扬光大的作品，充分利用了NDS的触摸机能，使玩家以全新的方式进行口袋妖怪游戏。虽然长时间的一手紧捏主机，一手不停画圈对玩家的双腕肌肉是一大挑战，但是由于口袋妖怪的魅力，一样让口袋迷们如醉如痴的沉迷在本作的快乐中。口袋妖怪的捕捉一直是口袋妖怪系列作品中的重点，虽然本作非正统的系列作品，但是依然将口袋妖怪捕捉与触摸机能完美结合，在很大程度上降低了玩家长时间画圈的痛苦感觉。捕捉到的口袋妖怪会跟在主人公后面排成一排，更为玩家带来了成就感。不过大部分玩家在进行本作游戏前，最好还是先为自己的爱机帖膜。

B



【点评人/龙马】继口袋妖怪迷宫之后，口袋妖怪在NDS上的又一部作品。虽然不属于正统的口袋妖怪作品，但是游戏性却借助了NDS这个平台得到了一定程度的提高。首先从画面讲比GBA版本要好上一些，虽无太大的提升，但是可以感到对角色的刻画比GBA要细致一些。其次是游戏性的重大改变。一是遇敌方式已经不属于传统的“踩地雷”式，而是可以自由选择是否与怪物战斗，这对于反感地雷的玩家无疑是大喜讯；二是利用在NDS的触摸屏上画圈来捕捉怪物的全新模式，这对于习惯了传统作品的我们，可以说是此款作品的最大意思所在。

B



【点评人/小沛】口袋妖怪的非主流作品能做到这个份儿上也算是难能可贵了。同样是传统的角色扮演，同样是捕捉怪兽，相信在正统续作还没有推出之前，本作一样会受到系列FANS的喜爱。本作的画面比较朴实，基本延续了正统系列的风格，但是捕捉怪的方法却发生了根本的变化，首先是大家可以有选择地作战，因为怪兽们就在地图上乱走，不想抓的话不碰它们就好了，而想要把它们收为己有的话也不再像原来那样扔个精灵球去碰运气，而是看你的触摸笔操控能力了。本作的推出顶多就是缓解玩家们对正统作品的期待，而论其整体素质，即便不能说是精品，但也值得一玩。

A

在捕捉口袋妖怪时一定要注意它们的属性，派遣克制它的妖怪出招后，再画圈将敌人捕捉。

[点评人:龙马]





真三国无双4帝国

不知道玩家们是否知道光荣公司的无双系列三步曲已经形成了一个规律。那就是：年初出"无双"，年底出"猛将"，第二年春出"帝国"。果然，今年刚一入春，《真三国无双4—帝国》就来了，而且是PS2和XBOX360双管齐下。正所谓"世界上有两个不变的定律：1.地球是会转的。2.光荣的《无双》系列作品是不会停的。"（引用国外某媒体的评论）

PS2	游戏原名：真三国无双4—EMPIRES			CERO 12
	KOEI	4280日元	2006.03.23	
战略动作模拟	DVD-ROM	日版	1-2人	268KB

加入大量内政要素的富国强兵之策，保留『一骑当千』的爽快之感，此乃战略与动作的完美结合。

如今《帝国》也形成系列了。其实当初光荣推出《真三国无双3—帝国》的时候，大家都能明白，有了3之帝国，就一定会有本作。《真三国无双4—帝国》是正统的《真三国无双》系列的第4作，继《真三国无双4—猛将传》之后的又一加强版本。是在玩家们习以为常的"一骑当千"之爽快动作要素满载的基础上，尽量加入了一定的战略要素。之所以用"尽量"一词，意思是在现有硬件的机能上，光是突出"一骑当千"的爽快感，已经很不易了，又要加入控制全局的战略要素，的确是件困难的事。如果费了力而不讨好，那光荣可就得不偿失了。不过，这次光荣还是表现不错，除了保留4代所有武将和所有地图之外，把战略要素满载的"争霸模式"又进行了一定的强化。此外在编辑新武将方面，又增加了各种发型的选择。此次的《真三国无双4—帝国》是同时在PS2和XBOX360两个平台上发售，笔者目前还没有见到XBOX360版，只是希望不只是画面有所不同，更希望利用360的强大机能，能给玩家带来新的惊喜。

以PS2目前的硬件条件，这次的《帝国》的画面算是表现得非常不错。人物不但保留了原有的细腻风格，而且在光影效果上得以大幅度强化。尤其是发动真无双乱舞时，确实让人看得眼花缭乱。想来本作毕竟是4代发售近一年后的作品，在技术层面上，笔者感觉也有所提高。比如在屏幕中充满武将士兵混战的场面，几乎没有画面流畅度的问题。看来光荣对以前出过的此类问题也认真作了改进。毕竟无双系列是以"爽快感"著称的，发生画面停顿现象着实让人无法接受。说到底，本作在战斗中是真三国无双系列中爽快感最强，流畅度最高的。

但是本作灌以《帝国》之名，就是要突出与正统续作的区别。所以游戏中的战略成分才是本作的卖点。"争霸模式"就是充满大量战略要素的《帝国》系列的专有模式。在本模式中，感觉会像三国志系列一样，玩家通过治理内政，富国强兵，然后可以自由选择进攻的国家。玩过前作《真三国无双3—帝国》的玩家应该对此模式不会陌生。以前系列中的各种宝物也将通过治理内政而得到。值得一提的是：本作在前作的基础上，加入了"作战指示"系统。就是可以在战争中随时对配下武将进行"攻击"、"集结"、"防御"、"委任"4个方面的战略指示。战斗中按START进入地图和各种情报画面，选择军团情报，再选择己方武将，就会出现"敌将击破"、"据点攻略"、"味方援助（己方援助）"、"据点防御"和"委任"5种个别指示。此项新系统无疑大大增加了游戏的战略成份，玩家更会有一种真正指挥者的感觉。比如以前在对敌方武将发动攻击时，可能会有很多自家战友在身旁插手，非常影响玩家投入地华丽地展开攻击。不过这次可以了，觉得谁比较捣乱，就立即下达指示，令其撤回本阵防守。这样一来，就是真正的"一骑当千"了。不过并不提倡这种玩法，因为正是希望玩家们体验战略战术配合的强大力量，才出了这款以战略动作模拟为类型的无双啊。关于此摸式中的剧本，第一次进行游戏时本模式只提供两个剧本：184年的"黄巾大乱"和"英雄集结"。以后每打通一个，会增加一个新的剧本。最终可供选择的是："英雄集结"、184年的"黄巾大乱"、190年的"董卓入洛"、195年"群雄割据"、200年的"关渡决战"和208年的"赤壁炎上"。在"英雄集结"剧本中，所有的城都是空城。就是说玩家可以自由把喜欢的武将安排在喜欢的城中，让喜欢的武将作君主，是一个完全自由的模式。除此之外的其他剧本都基本上按照历史，玩法像《三国志》系列一样，选择一个君主，开始游戏。如果用武将编辑模式制作了新武将，还可以选择空城，设立新君主，创建新的国家参与历史上的三国争霸。



↑本作中随着游戏的进行，会出现史实的剧情介绍画面。

另外必须要提的也是笔者最喜欢的模式——新武将编辑模式。不管是猛将传的编辑或是三国志系列的新武将登录，笔者往往不厌其烦，将自己和朋友统统编入。因为感觉乐趣无穷，所以是乐此不疲。这次的新武将编辑中，在细部作了强化，加入了各种发型供玩家选择。这样一来，就能制作出更生动更有个性的新武将了。

不过这回的帝国还是有些莫名其妙之处。比如在战斗中即使击破敌方武将，也不会将其逮捕。而被击破的武将还会在一定时间后继续登场。但是击破几次后，或满足一定条件（条件还有待研究），就会出现已逮捕敌方武将的提示。战争结束后，通过登用有可能将其招为己有。还有关于孟获，真不知道有什么方法才能将其纳入帐下。反正笔者连恐怖的修罗难度都试过了，还是不行。不知道光荣在此处作梗，用意何在。

玩家们都知道，本系列一贯的作风是有大量的宝物、究级的LV5武器，以及各种隐藏要素。玩家们不花大量的时间是不可能集齐所有隐藏要素的。记得当初玩完3代，费尽九牛二虎之力才算找到LV4武器。等出了猛将传，得知还有究极的LV5，不禁愕然。唉，笔者没有那么多时间，更不可能去买光荣推出的带有"最强"存盘记录的豪华版。

A



【点评人/北斗】想不到如今甚至连"帝国"也成了无双系列每一作必备的正式外传类作品了。这个从真353时代起新增的"帝国"是一款融入了不少战略游戏要素的无双衍生作品。在本作中，从黄巾之乱到赤壁之战一共有6个剧本可供玩家们选择，游戏流程分为内政管理和无双战斗两个部分，虽然号称是"战略＋无双"，不过实际玩起来的感觉就会发现其本质上还是无双，加上战略要素后总觉得有些四不像。尽管如此，丰富的开发经验使得光荣在制作这类游戏时对整体风格和细节之处都把握的非常好，只是再这么"发扬光大"下去，迟早会有玩家们被无双伤到胃的那一天…

B



【点评人/猴子】《三国无双·帝国》系列是继《猛将传》之后光荣又一次深挖无双系列内涵的典型作品。但是与之前两作不同，《帝国》更强调战略性，这倒让平时喜欢正统三国志的玩家们对它产生了更多兴趣。和3代《帝国》的建国模式相似，玩家需要自己开辟地盘，治理内政，获得民心，寻访人才，在战斗中擒拿敌人猛将……虽然听上前很恐怖，但是实际上玩起来的乐趣确实不小。本作需要用100小时的时间来慢慢培养，所以最适合钟爱战略游戏的玩家。但是游戏的操作感依然出色，几乎没有拖慢，不得不说PS2真是机能无限啊（笑）。

A



【点评人/雪飞】游戏刚开始时的选择菜单就让人感到耳目一新，以蓝色为主要底色的菜单充满了现代感。进入游戏后发现本作在系统上也有着很大的变化，在"争霸模式"中加入了很多《三国志》中的战略层面要素，进一步加大了玩家的自由度，进行战斗模式前可以自由选择敌人和出阵武将的设定也很让人满意。说白了，《真.三国无双 帝国》就是把《真.三国无双》和《三国志》融合在一起的作品。最后要说的是本作的难度还是比以前增加了不少，不过即使战败也能取得道具的设定还是比较体贴，另外游戏读盘的速度也比较让人满意。

B

其实如果本作出现得早些的话，应该可以引起不小的轰动。但是无双题材的游戏如果不从本质上提高，是很难让玩家接受的。

【点评人:大怪】





皇牌空战零—贝尔卡战争

namco公司居然在ps2平台上又推出了皇牌空战系列的最新作品。系列玩家从名称中便可以了解到本作品为前作皇牌空战5中所提及的“贝而卡战争”的详细叙述。作为一款即为续作又为补完性质的作品来说，本作在剧情表现方面制作的更为细腻。作品新增添的“ACE评价系统”改变了系列原本固定的遇敌结构，大大增添了游戏的内容。

PSP	游戏原名：ACE COMBAT ZERO-The Belkan War				CERO 12
	NAMCO	5040日元	2006.03.23		
飞行射击	UMD	日版	1人	111KB	

延续前作风采的补完性作品 全新评价系统改变游戏结构

如今，同为PS2平台的王牌空战续作终于现身，与五代选择相同的硬件平台虽然让作品的整体画面素质没有太高的飞跃，却也在剧情与操作，机体细致程度方面下足功夫。我们可以在各个点感受到NAMCO开发小组细致严谨的开发风格，这是一款被制作的精益求精的作品。首先作品在剧情方面便能够牵动系列玩家的心，作品是前作“未被歌颂的战争”中所提及的“贝尔肯战争”为表现舞台，主要叙述了贝尔肯公国由于过度的国土扩张而导致了严重的经济危机后，政府的极右势力掌握的政权，并极度的宣扬对外武力扩张的强硬政策。最终随着蕴藏在原贝尔肯自治领域—乌斯迪奥共和国地下的巨大资源被发现，贝尔肯公国终于开始了开始了对周边国家的武力侵略—贝尔肯战役也便由此展开。由于军事实力的差距与战争发动的迅速，包括乌斯迪奥共和国在内的周边国家悉数落败。但仍有一丝转机的是，由奥西亚联邦以及赛宾等国成立了军事同盟。为了对抗实力极高且经验丰富的贝尔肯空军，军事同盟特别成立了大多由雇佣兵所组成的“第六航空师团”。我们在剧情模式中所扮演的主人公CIPHER则是身处“地六航空师团”下第六十六飞行小队“加尔姆小队”的长机。整个剧情中将王牌机师之间难得的友情与对敌对公国王牌机师编队所进行的生死对抗进行了对比描述，手法细腻感人。

除了剧情感人细腻之外，游戏本身的内容制作也达到了历史作品的最高水平。首先是机体种类数量与附属武器的编制。由于设定年代为前作的十五年之前，所以所登场的机体都为各国现服役主力机型。其中包括超经典机型F-15C Eagle，F117，SU-27，SU-37，YF-22在内的几十架机种登场，所登场机体不仅包括了空战机体，游戏中对于地对空战斗机（如A-10闪电攻机等）与轰炸机（，甚至干扰用机都有极为细致的表现。如此多种类的空战机体登场相信是空战爱好者选择此作的最大原因。相比较机体的多样，在空战过程中附属导弹武器的表现也制作的非常到位，特别是对于XLAA和XMMA的攻击表现更是格外写实。比较前作来说，本身的僚机系统进行了比较大规模的削减，在空战过程中基本上只有PIXY和PG俩人伴随主角进行征战，但对于僚机的指示系统却进行了极大的进步。更为细腻的指示以及更加丰富的组合配合战术以及对地或对空攻击对象的锁定都可以在对僚机的固定指令中得以实现。在作战中最能体现僚机指令进化的时候便在于对地面固定军事目标存在的前提下，还有众多空中敌机的时刻。我们完全可以指示僚机作战目标为地面目标，而自己全身心的进行空中战。作品中除了主人公所用的机体可以进行特殊武器装备，僚机也可以有固定对应的特殊武器搭配，这点贴心的设计在很大程度上增加了僚机的作战能力，让整个剧情模式的战斗变的更有主角视点的针对性。而在作战过程中僚机的AI也得到了很大的提高，如同前作中锁定不利的局面有了很大的改变，只要指示明确，基本上面对固定目标僚机都能够很好的完成任务。本作更大的系统进步还在于在剧情模式中所出现的“ACE军阶”系统，当每个关卡完成后，除了回计算固定获得的分数与评定相关的等级之外，游戏还会根据玩家关卡所花费的时间，打击命中率以及其他相关要素进行ACE风格评定，分别会评定为分别为Mercenary（佣兵）、Soldier（士兵）和Knight（骑士），而这样的评定直接会影响之后玩家的所遇到敌人的小队不同，而敌人的作战风格也会完全不同。所以虽然本作的篇幅相对较短，但是想要进行完美的通版至少需要三周目，这样变向的加长了游戏的内容非但不会令玩家感觉枯燥，反而还会充满全新的挑战感。在不同的挑战中，玩家将遇到的王牌小队攻击风格也是本作敌人刻画最大的亮点，有攻击急风暴雨，利用速度与命中准确率快速消灭对手的小队，也有善于使用电子干扰而不择手段的，更有全部超豪华配制，全方位超性能压制的敌方顶级编制。总之，相比较系列以前的敌方刻画，本作是下了大功夫改造了。王牌空战系列一直以空战模式多样化而著称，本作当然也完美继承了这个优点，在众多关卡中玩家将体会到拦截战，空对地歼灭战，防御设施掩护作战等等不同的作战模式，一定会让老玩家大呼过瘾。



↑本作驾驶检测画面还是制作的非常专业的。

游戏本身还照顾到了系列玩家的购买热情，如果您的记忆卡中有前作的记忆，便能够购买到实力强劲的隐藏机体。本作的分屏对战模式也是保留了系列作品紧张，写实（除了弹药数量之外）的风格，如此众多的王牌座机在在朋友的手中进行空战较量，一定是乐趣极高的事。但由于是分屏对抗，所以奉劝有条件的玩家使用16：9的显示设备进行空战对抗。最后，还要稍微夸奖一下本作的画面素质，虽然与五为同平台，画面整体质量没有什么飞跃，但画面金属质感与高空金属感光效果都刻画的更为细致，对于建筑物与地面设施，地面风貌的画面渲染也更为柔和。整体上说，本作在操作架构，系统要素与画面上都有了一定的提高，可惜单流程较短，算是白玉微瑕吧。

A



【点评人/北斗】与前作相比，这次的小队系统有了明显简化。全新的ACE STYLE系统在游戏中所占比重较大，根据玩家在战场上的表现会分别得到佣兵、战士和骑士三种不同的评价，不同风格的评价遭遇到的敌方ACE不同，还会影响到勋章的获得，要想将本作圆满的话三周目是至少的。主流程方面只有18关，与前几作相比短上不少，不过考虑到风格系统加入对游戏时间的延长，还可以接受。游戏中的背景音乐仍然非常优秀，尤其是最终战时西班牙风格的曲子与气氛配合的简直天衣无缝，唯一的遗憾是不像5代中的“Blurry”有真人演唱的主题曲。

A



【点评人/龙马】没想到，一款模拟空战游戏也能让NAMCO给弄出个前传来。除了故事剧情是为第5代做铺垫外，本作的游戏系统也基本继承了前作中的要素，至于改良部分，最明显的就是电脑AI聪明了不少，无论是敌方还是我方的智商都比原来略微提升了一些。这倒不是说敌人就更难对付了，起码他们能根据你的行动进行阻挠，或者有目的地破坏你的进攻计划，而我方队员则能够为你提供更多有用的作战信息，并有力地配合你一起歼灭敌人。如此一来，战争的真实感自然就加强了。再配合上该系列最精美和极为流畅的画面，喜欢模拟空战的玩家一定会为之疯狂。

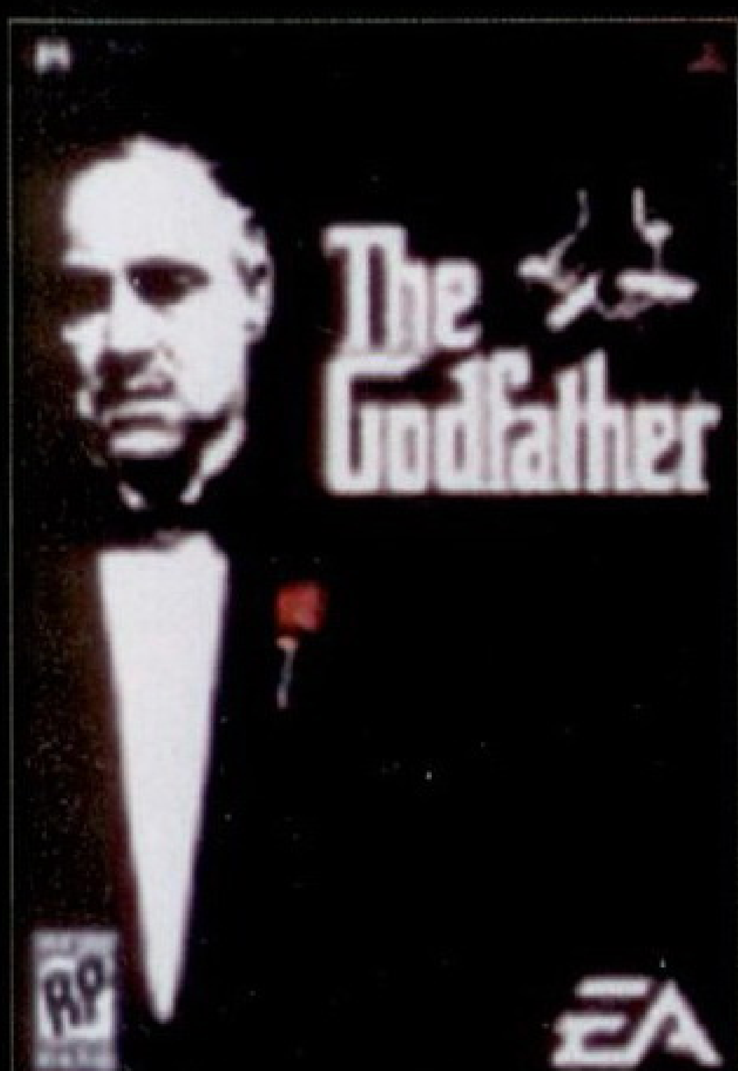
A



【点评人/小沛】PS2平台上还可以玩到皇牌空战系列的新作，而且是全新制作。接触游戏前本以为是某一代的完美改良版之流。本作是以《皇牌空战5》的前传故事为主题所制作，似乎是系列作中首款与前作有剧情延续关系的作品。游戏以发生在《5》故事15年前的贝尔卡战役为主题，玩家扮演共和国的驾驶员与技术高超的搭档共同奋战某军事大国的故事。整体素质上对比前作并没有什么太大的变化，不过这是因为……前作水平已经非常非常得出色的缘故。这一系列可以说代表目前家用机上的同类型作品中的最高水平，只要您对这类游戏不是非常反感的话，都推荐一玩。

A

笔者认为本作已经发挥了PS2硬件平台的最大潜能，对于场景渲染与空战效果渲染来说已经无从进步了。



The Godfather

教父是世界电影史上最伟大的帮派诗史片，本次EA大手笔签下改编权而精心制作了这款游戏是每个影迷都不能错过的。 □文/大怪



不要弄错了，这个画面并不是经典黑帮史诗“教父”中的画面，而是本次EA同名改编游戏的游戏即时演算画面。令人感到惊诧的是，游戏中还原的教父相貌竟与原片中马龙.白兰度的扮相如此接近。

PS2	本刊译名：教父			CERO 15
	EA GAMES	49.99美元	2006.3.17	
动作冒险	DVD-ROM	美版	1人	165KB

关于影片“教父”

■1972年派拉蒙影业公司出品
■导演：弗朗西斯·福特·科波拉
■主演：马龙·白兰度、艾尔·帕西诺
——第四十五届奥斯卡最佳影片、最佳男演员、最佳编剧奖
——第三十届金球奖最佳导演奖等五项大奖
——好莱坞最有气势的十大巨片之一
——美国西部经典名片之一

电影《教父》是根据美国作家马里奥·普佐的同名小说改编，由好莱坞青年导演科波拉执导的一部经典黑帮片。影片描述了黑手党的产生、发展的全过程，通过意大利外来移民的黑帮体系与“教父”维托·唐·科莱昂家族的视点揭露了犯罪世界与社会动荡的矛盾。其中维托·唐·科莱昂的小儿子由最初厌恶杀戮横行的黑帮组织到最终不得不走到家族的最前端，并用更为毒辣的手段扫清异端的做法令人深思长久。

“教父”不仅拓展了犯罪片的表现领域，其思想意义和内涵也远远超越了暴力的范畴，并将主题升华为人类社会中最常见的权力交替中的深层意义——权力与罪恶的关系。影片在70年代初曾轰动一时，取得了商业和评论上的双重成功，片中“教父”的扮演者马龙·白兰度与二代教父扮演者艾尔·帕西诺都因为本片而获得了至高无上的荣誉。导演科波拉也从此奠定了他在好莱坞中的“教父”地位。





—本作的剧情虽然有很大的杜撰成分，但是剧情中关于科莱昂家族成员的描写可是非常严谨，这些角色同样是本作中的剧情支柱。

游戏开端指引

■游戏刚刚开始，主人公ALDO的父母便遭受黑帮的突袭，剧情中发生了爆炸之后，ALDO的父亲便被挟持到街道之内，游戏也随之切换到可操作模式中，由于此时的ALDO的父亲HP并不会削减，所以玩家们可以对于本作的操作进行系统的熟悉。根据画面的操作提示，我们可以将敌人逐个击破。本作的基础操作环节是：左类比摇杆控制其角色移动，L1持续按住为锁定离己方最近的敌人，锁定之后拨动右类比摇杆为对锁定目标打击。按住R1则为擒住对手，之后拨动右类比摇杆为擒获打击，靠近墙壁后向墙壁方向拨动左类比摇杆为向障碍物或墙壁撞击。擒获之后同时按下左右两个类比摇杆为双手掐对手颈部（最为有效的空手致死方法）。当我们将几个敌人击杀后，不幸的剧情出现，ALDO的父亲最终也没有逃出被杀害的命运。当ALDO在父亲惨遭杀害的现场见到了教父维托·唐·科莱昂时，他的命运终于与科莱昂家族紧紧联系在一起。游戏正式进入选择界面，首先我们可以对于ALDO的外貌进行改动。EA游戏中的面貌改动系统一向制作精良，本作中可以对于脸部的各个位置进行修改调整，甚至可以达到与玩家相近的相貌。随后玩家可以进入游戏主选单画面，分别为：加入科莱昂家族（正式开始游戏），商店（可以购买服饰物品修改主角外貌），进入理容室（可以重新对角色相貌进行修改），影片档案室，以及家族人物介绍。

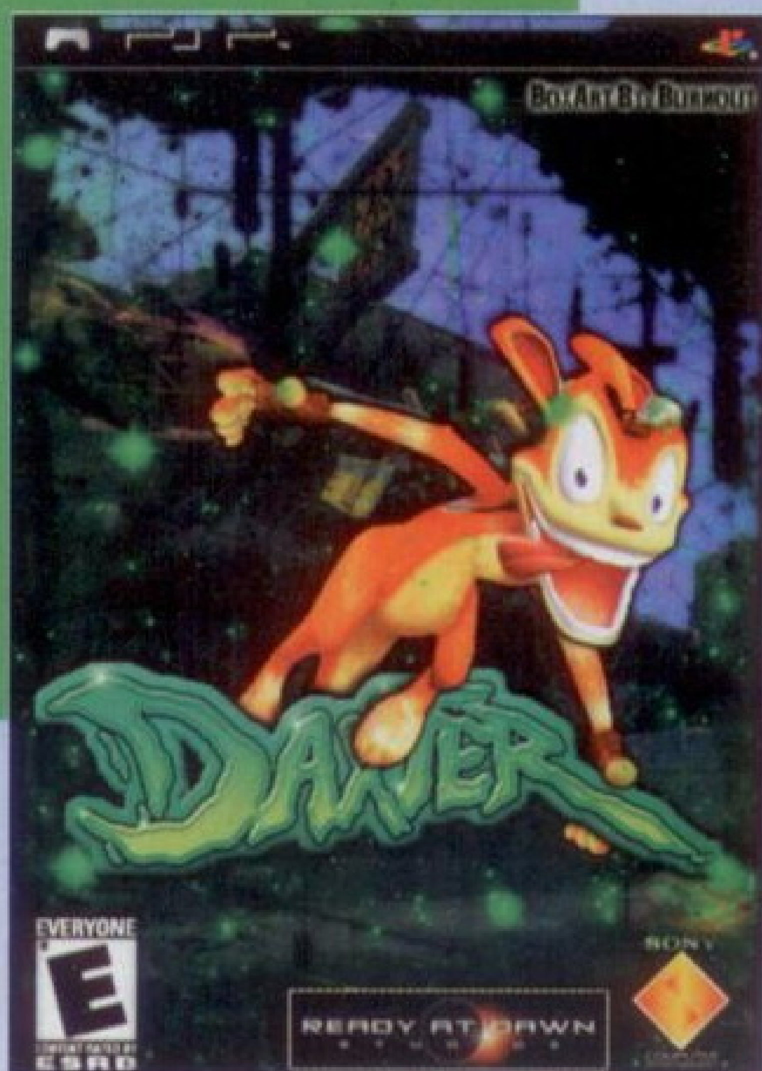
游戏最初任务详细介绍

■9年之后，ALDO已经成长为一个健壮的小伙子了。不过让人感到羞愧的是，当时的他还略显稚嫩，甚至连打架这样的事情都落败下风。剧情是从科里昂家族的打手巴斯见到正在遭流氓围攻的ALDO开始的。当巴斯亲手结果了一个无赖之后，我们的第一个任务便要开始了。巴斯的要求其实很简单，便是要指导你如何成为一个能够击倒对手的男子汉，在巴斯亲自擒住另外一个流氓时，我们按照巴斯的指示进行操作：“首先按住L1锁定对手，之后拨动右类比摇杆实现打击”痛殴了对手之后，继续按照指示进行操作：“按住L1锁定对手之后，按住R1擒获对手，在这个前提之下拨动右类比摇杆实现擒拿打击。”按照这样的步骤将对手击倒后，第一个任务终于完成。在与巴斯进行短暂的交谈后，获得下一个任务目标。按照地图的指示，玩家需要操作ALDO回到科里昂安全卧室中休息。仔细观看地图右下方的地图指示，蓝色X即为科里昂安全卧室的所在位置。玩家可以在路途之中与途中遇到的流氓进行打斗，好好锻炼一下自己身手之余还可以获得一些金钱（但是不要向路人挥拳哦）。之后到达目的地门口之后，按三角进入房屋，之后便可以在卧室进行休息了，任务完成。早上醒来之后便可以获得新的任务，任务要求玩家到楼下电话处，接听电话并与巴斯进行交谈。交谈之后便可以去房屋门口会见巴斯。在跟巴斯的交谈中我们得知艾莫里奥的屠宰店中有隐蔽的高级娱乐场所，可谓别有洞天。但想要进去却绝对不是什么简单的事情，这样的地方也只能对有头有脸的人进行开放。之后巴斯给了ALDO一些买通关系所需要的钱，并给ALDO提出了新的要求。新的任务便是让ALDO独自进入艾莫里奥的屠宰店中让这个家伙知道你的厉害。观看右下方地图中便可以很快的找到目的地所在位置。之后我们首先要和艾莫里奥进行一番理论，让其知道ALDO是科里昂家族的一员，明白事理便赶紧把通往娱乐BAR台的门给打开。哪里知道这个老家伙根本不加理睬，那我们便只好教训教训他了。这里需要注意的是，仔细观看艾莫里奥HP槽下面的绿线，这是任务要求伤害的限制点。只要擒拿之后稍微给几次打击便可，千万不能将其HP全部击空，否则任务失败。在痛快的教训了艾莫里奥之后，知道厉害的他果然老老实实的将通往BAR台的房门打开，之后操作ALDO通过房门，上楼之后便可以看到果然热闹非凡的台BAR，在和老板进行了一些寒暄之后，ALDO将准备好的钱给了他，为今后的良好关系铺平道路。完成了任务后，我们操作ALDO准备走出房门，但却遇到了前来典查事务的警官，所谓黑白本一家，在用钱打理之后，按照地图指示巴斯的位置告诉他你有多么出色吧！到此初期任务结束，ALDO到最后是否能够成为如同维托·唐·科莱昂的枭雄，就看玩家您之后的进展了。





只要玩一遍本作，玩家便能更能深刻的了解科莱昂家族的霸权是如何建立而成的。



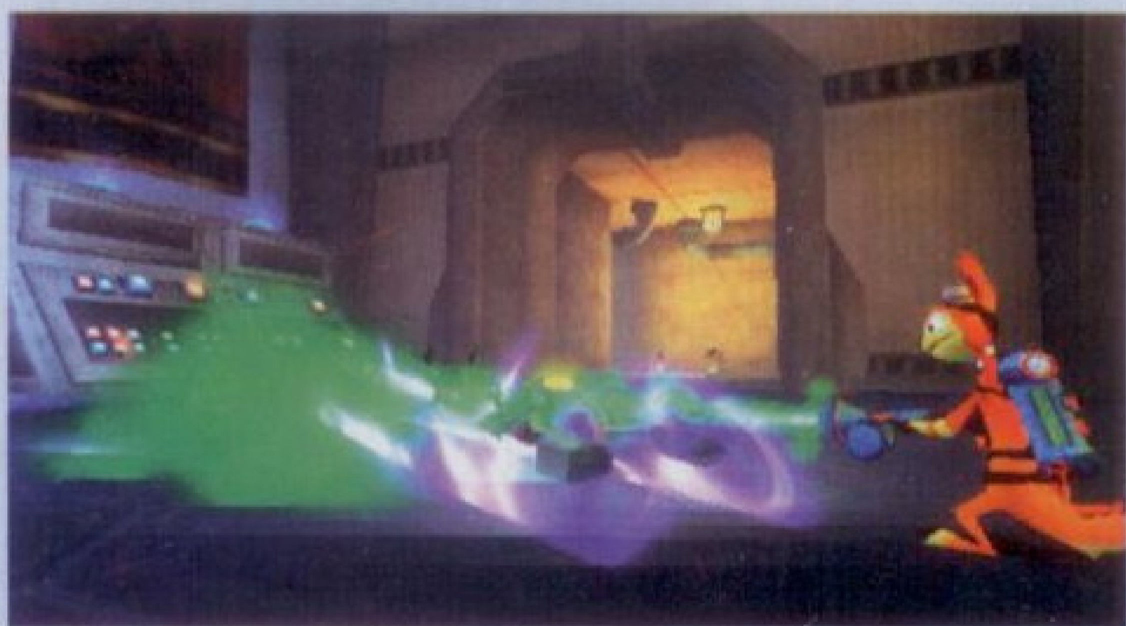


作为SCE金牌动作游戏杰克与达克斯特系列中的配角，机智幽默甚至有些油滑的达到克斯特同样拥有超高的人气。如今，PSP上登场的这款外传作品便是其转为主角登场的首部作品。 □文/龙马

PSP	本刊译名：达克斯特			
	SCEA	39.99美元	3.21	
动作冒险	UMD	美版	1人	——



你无法想象本作对于一款掌上平台来说，其画面质量到达了何等惊人的地步。当笔者开始游戏之后，整体画面素质几乎与PS2原系列的画面质量无异，甚至由于画面的凝缩显得更为亮丽。



剧情背景

本作的剧情发生在“杰克2”之前，METAL-HEAD正在HAVEN CITY展开其全面的侵略计划，我们的英雄杰克失手被其捕获，关押在牢中，并被恶棍BARON严刑拷打。而拯救杰克的任务自然交给了达斯特，我们的小英雄不仅要和众多金属虫战斗，更要用其出色头脑想出拯救杰克的计划……

初期任务攻略

首先到博士那里，对话之后便可以获得我们的最初兵器—电虫拍。之后便可以出门，按照地图中指示的位置我们可以获得一枚金币与机械卵，之后来到地图南部的宾馆，近门后首先要按方向键上后进行视点切换，之后按L或R进行环绕一周后，与旅馆的BOSS交谈。交谈之后得知宾馆已经被变异的虫子所控制，让BOSS很是为难。向宾馆的南部移动，可以获得电子钥匙，回身与宾馆BOSS交谈之后，便可以去旅馆西方向的电梯处行进了。上电梯之后便可以到达宾馆的上层，作好精神准备，我们的战斗便从这里开始。这里首先出现的敌人为变异的虫卵与变异植物，对于变异的虫卵，只要挥动电虫拍清除即可，而对于变异植物，则最好需要利用隐蔽打击进行（按三角键实现趴下，靠近植物按方块进行打击。）将一个变异植物消灭后，便过断桥去对面（断桥下可获得机械卵），过桥后，清除一个变异植物，之后会遇到一个移动速度很快的金属甲虫，发动方块键XN的连锁技巧很容易便可以消灭。随后便需要攀爬过高墙，在将高墙对面的两个金属甲虫消灭后，便可以看到本任务中需要着重注意的一个难点位置—水塘。到达水塘后，一定不能直接跳入水塘中，否则直接死亡。我们需要做的是利用DAXTER的两段跳跃跳到水塘中的荷叶之上，再利用视点切换向斜45度角的荷叶中进行跳跃位移，在到达对岸之前玩家可以获得用来捕获金属虫标本的笼子。到达对岸后，小心利用两段跳跃到达右侧的对岸，消灭了几只虫子之后，跳到铁网之上，跳到中间位置按X跳跃到对面铁网上，到达最高点后则可以再输入X跳到下一个场景。

到达之后首先需要消灭几只金属昆虫，随后便要将眼前的两个变异植物消灭，不可贸进首先输入趴下指令，慢慢移动到右侧植物旁击杀，再同样的方法将左侧植物消灭。之后可以跳跃到对面拿到金属蛋，却绝对不可直接跳入水池中。回到刚才变异植物的位置，可以看到绿色草坪般的盘绕道路，上去后利用两次跳跃跳到对面，再利用同样的跳跃方式到达位置不断转换的钢铁平台之上，再进行跳跃就可以到达金属管道的位置。进入金属管道之后便控制滑动方向可以获得不少的金属卵。经过金属管道后来到新场景，调整视点后道路行进。消灭了几个虫子后，到达一个有小型开口的门前，输入三角趴下行进，便可以进入门内。不要小看门内的变异虫卵，需要一点一点利用方块键发动的第一发横扫攻击将冲卵耐心清除。之后跳到场景中床上位置，类似弹床的作用会将DAXTER弹跳到上层平台位置，吃了HP补充道具后，走到又一个与刚才入口相同的门前，趴下进入长型管道，钻出管道后。进入大厅场景，首先需要将左侧的金属甲虫与右侧的金属甲虫与变异虫卵清除掉。随后便可以跳到餐桌之上，将餐具悉数破坏掉，可以获得HP回复与金属卵。下餐桌后走向房间的右侧，看到有入口的门后趴下进入可以获得关卡道具。出来后移动到正门口，进入长厅过道后，可以看到过道尽头的大厅门口，首先先将变异虫卵消灭，之后将大厅门前的一棵变异植物清除，进入房间大厅。房间大厅非常广阔，向前行进后需要将两个固定金属甲虫出口封死，消灭数只甲虫后，向对面的门前进，消灭通道中的虫卵，到达对面大堂之前需要将入口处的两个变异植物消灭，推荐使用趴下后的隐蔽攻击进行。终于到达大堂后，先要将不断出现的金属甲虫消灭掉，全部清除之后，便可以踏上红色的巨型弹床上向吊灯平台上跳跃（如果有耐心的玩家可以向壁柜位置跳跃，上面有很多奖励哦），跳上后，不要着急，环绕一下四周，您将很快发现有出口门的位置。小心进行两次跳跃，经过三次吊灯平台的位置转换后，便可以到达门位置，按三角键趴下后进门。通过一个很短的通道后来到最后的场景，向右看我们可以看到一个全新的通道，做好精神准备后进行滑行，这个通道的长度远比之前那个金属通道要长，并需要躲避搁挡与跳跃躲避地下的障碍拦。并能够获得很多的金属卵与HP回复道具。跳出金属通道后，可以看到电梯，搭乘电梯后回到宾馆入口处，与BOSS交谈后任务完成！





SCE三大动作系列之一的“杰克与达斯特”以超绝爽快的操作感与流畅的动作性成为了美版动作游戏的经典系列。而在系列中除了出尽风头的杰克之外，口若悬河，机敏过人的搞怪角色达斯特也同样有着极高的人气。如今这个表情生动，嘴皮利索的小家伙居然也玩起了单飞，由NAUGHTYDOG制作室授权开发的本作便是PSP上以“达斯特”为主角的动作外传游戏。虽然是在掌上平台上登场，且游戏的操作感完全不同于系列作品，但游戏的操作感仍然十分流畅，并充满了掌上游戏独有的收集乐趣。

基础操作		
	类比摇杆	方向移动
	方向键上下	远近视点切换
	三角	体态切换（趴下与站立）
	方块	打击
	L	左视点移动
	R	右视点移动
	X	跳跃（可实现两段跳跃与高点登攀）



多彩的武器与道具

虽然刚开始的任务我们只能够利用电虫牌进行攻击，但系列武器与道具众多的优点并没有得到抛弃。在之后的游戏进程中，玩家可以获得例如火焰喷射器，喷漆发射器等等多样的攻击性武器，在后期也可以实现驾车战斗的部分。在众多道具中，最新颖的还包括捕虫笼这样的收集类道具，其不但可以在后期实现昆虫放出辅助作战，还可以不断丰富昆虫图鉴中的数量，游戏中出现的多种多样的变异虫种类收集会成为游戏主要进程之外更有意思的游戏要素，并大大增加了游戏的耐玩度，将杰克救出，并完成全昆虫收集的宏大目标吧！





不要以为作品是外传，且出现在psp平台上便动作感大打折扣了，操作感只一个爽字了得，完全延续了系列爽快硬朗操作感。



サムライチャンプルー SAMURAI CHAMPLOO

根据渡边信一郎的同名动漫作品改编，HIP-HOP＋SAMURAI构成了这款现代与古典完美结合的《混沌武士》。 □文/龙马



本游戏是根据渡边信一郎的同名动漫作品改编，借助PS2的强大机能，将原作的个性魅力发挥得淋漓尽致。游戏版《混沌武士》的原创剧情是由曾出品过《KILLER7》的须田刚一氏操刀，相信不会令原作FANS们失望。

PS2	本刊译名：混沌武士				CERO 15
	BANDAI	7140日元	2006.2.23		
动作游戏	DVD-ROM	日版	1-2人	105KB	

SYORY背景

日本的江户时代，在和平的世界里，几乎没有武士能发挥作用的地方。一场性命攸关的事件将三个人的命运连在了一起。这三个人是在酒馆工作的少女——风、正义感很强的武士二人组——无幻和仁。他们一同踏上了找寻"散发着向日葵味道的武士"之旅。正当三人旅途劳顿，为饥饿发愁之时，在码头发现了能够提供三餐的船员工作。于是三人乘上了去虾夷的船，来到了北方的松前藩统治的虾夷城。这是个有各种各样的人，充满混乱的土地。本作的故事将从这里开始……



↑亲密无间充满个性的三人组合。

游戏系统解说

■战斗系统

本作因为是改编自同名动漫的作品，为了符合原作的HIP-HOP风格，而加入了音乐战斗系统。可以通过在城下町购入音乐CD，装备（最多两张）之后，根据音乐的不同，角色的招式会有所变化。进入战斗模式，画面会和平时移动画面有所不同。左上方表示体力和武器的耐久度，正上方是招式指令和音乐切换，右上方是小判和钱。左下方是杀阵槽，右下方表示地图。

■杀阵系统

当杀阵槽满了时，继续攻击敌人，就会出现头上有五角星的敌人。对此敌人进行攻击就会进入杀阵画面。此时会出现提示指令，快速连续输入，就会发动连击。在限制时间内达到100连击以上，可以得到武器或道具的奖励。如果没有达成100连击，也会得到大量金钱和体力回复。不过进入杀阵的时间会越来越多，最终一定会实现100连击。实现100连击后，进入的房间是一个"百人斩"游戏，玩家只有3条命，每杀51人时，奖命一条。

■防御反击系统

游戏中，在敌人发动攻击即将命中的瞬间，画面会突然停止，出现一些组合指令。只要迅速按照提示的组合指令输入，就会发动防御反击。如果输入错误，或输入迟缓，将会被敌人击中倒地。

■城下町内的活动

游戏中开始调查时，都是从城下町开始。在这里可以购买各种道具或武器。因为游戏中的武器是有耐久度的，所以还可以进行武器修理。以及购买能使招式变化的音乐CD。除次之外，城下町中还有各种MINI游戏。如斗甲虫赌博和吃冰比赛，可以赢得钱或道具。有时在城下町调查时，还会发生推动游戏情节的剧情。游戏的练习道场也设在这里，进入道场可以练习各种招式。

■死合模式

游戏通关一次，就可以选择新人物鹤卷，并且出现新的死合模式。本模式可以实现两人对战。

主要人物介绍

游戏初期，只能选择无幻和仁两人。但只要把游戏打通一次，就可以选择鹤卷了。至于风，则是无法使用的。



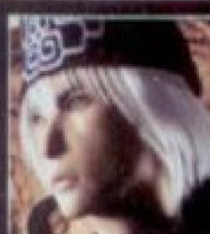
无幻 出生在琉球的一个岛。言语粗鲁，喜欢女人。具有动物一样敏捷的身体能力。唯一信赖的生存之道是：谁也不相信。游戏中攻击速度快，特征是连续技，可以两段跳跃。



仁 使用"无住心剑术"的天才武士。性格孤僻，曾杀死自己的师傅。为了掩人耳目，戴着伊达眼镜。游戏中攻击速度较慢，但拥有强大的一击必杀技。



风 性格开朗，好奇心旺盛。为了找寻"散发着向日葵味道的武士"，与无幻和仁结伴冒险。



鹤卷 "古血之人"一族的头领。为了一族的存亡展开战斗。用无幻或仁通关一次，就可以使用。游戏中手持两把刀，有丰富的特殊攻击，可以两段跳跃。

完整流程攻略

■序篇：功略所选的角色是仁，游戏的片头CG和原作动画片中几乎一样，只是变成了3D。每关中的读盘画面收录在游戏中得到的"浮世绘"中。三人来到了寒冷的虾夷城，任进入游戏序篇的战斗。屏幕上会清楚写着任务是杀死15人。敌人从四面八方出来，利用右下侧的地图可以十分清楚地知道敌人的出现地点。最初的这些敌人都很简单，只要注意防止来自身后的攻击就可以顺利通过。然后出现剧情画面，原来虾夷城的松前藩把很多权力都让给了外国人，所以在这里出没的人物非常复杂。

■STORY1：发现无幻不见了，可以自由行动之后，已置身在城下町中。出了地图的左上方的桥，就进入战斗画面。只要一路杀敌，一路前进，就可以来到一扇门前。需要交出"证"才可以通过，但只要缴纳一定的小判，也一样可以通过。小判在日语中有金货的意思，只要多战斗，就会得到小判和金钱。又过了一些地方，来到一座正在燃烧的城中。来到3楼，见到了无幻，进入战斗。本关没有BOSS，杀死一定数量的敌人就可以过关。然后是一些本关的游戏统计资料和评价。

■STORY2：首先还是从城下町开始自由行动，同样是出了桥之后出现剧情。护送商人回家，在路上碰到一个叫雷的无敌老人。战斗中无法对他进行有效攻击，不过自身也不会有危险。他离开后，仁发现商人的阴谋，将商人干掉后，本关BOSS出现。BOSS是花冈，毫无实力可言，注意防御，几下就可以将其击破。然后得到BOSS的武器和专用音乐。

■STORY3：如果前两关没有好好游览城下町，在本关出桥之前，可以稍微做些准备。出了桥之后，来到一座洋馆前。先缴纳小判进入右边的门，杀死9个敌人后，返回进入右下方的门，可以拿到大量金钱。来到楼上，进入中间的大门就会碰到本关BOSS——露西亚布里金。此BOSS会扔很多炸弹发出攻击，很难对付。为了躲过炸弹要围着BOSS跑，等他停止的时候，再冲上去攻击，打持久战是对付本关BOSS的关键。

■STORY4：本关出了城下町之桥后，一路杀敌前进。敌人的能力相比前面已经大有进步，注意不要遭到敌人围攻。同样本关也需要很多小判来开门。之后就会遭遇本关BOSS。BOSS原来是前面出现过的无敌老人——雷。战斗中除了硬战，还可以利用防御反击系统，将其瞬间击破。

■STORY5：本关出发之前，可以在城下町做些准备。路上会出现大量敌人，同样进门的小判也需要18枚之多。本关会出现两个BOSS，也就是会有两场BOSS战。两个BOSS都是身型超大，第一个大鬼，其实以现在仁的实力和玩家此时的经验击破他不非难事，基本上注意防御就可轻松搞定。第二个BOSS是巨大无幻，也就是游戏主人公无幻的巨人版。同样是注意防御和闪躲，就可以过关。

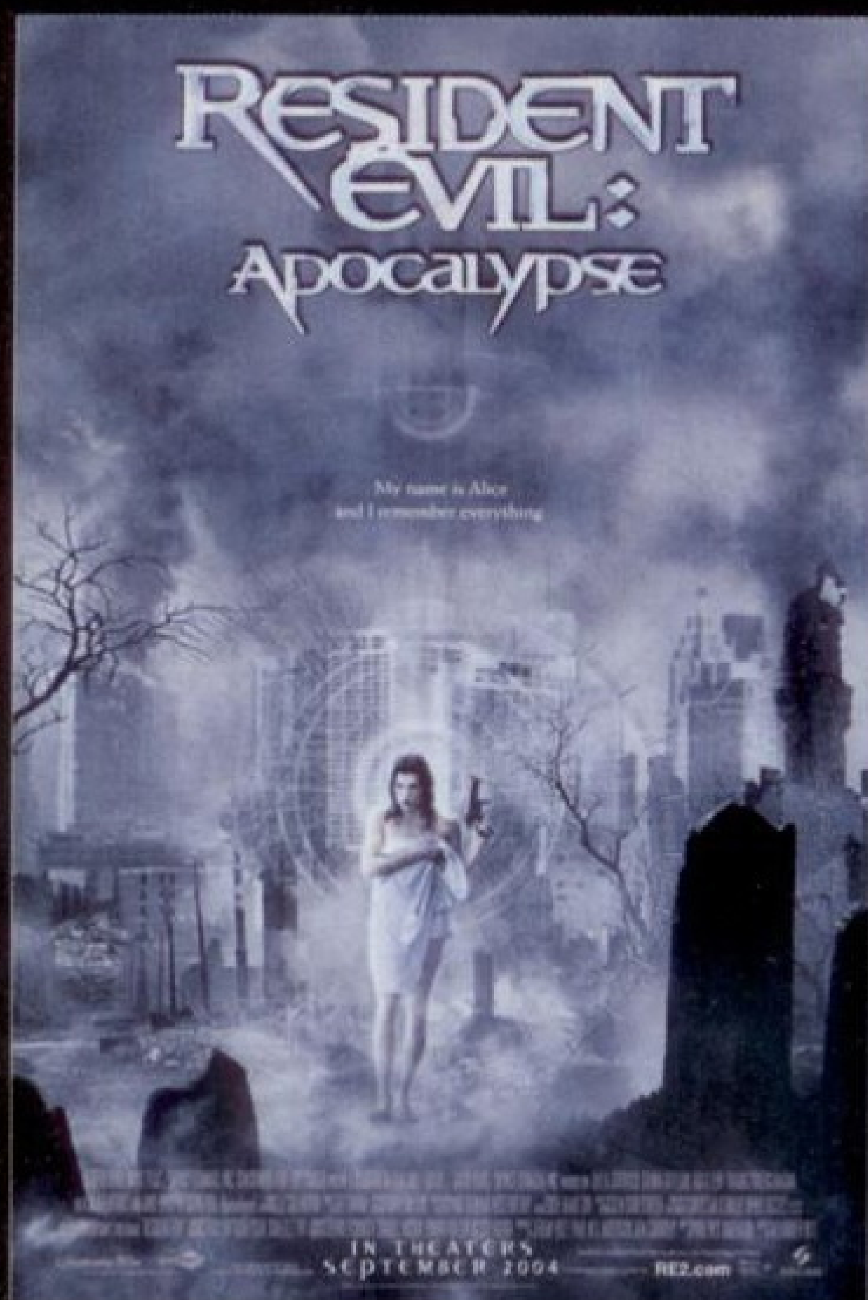


↑大家活动好手指，准备发动"杀阵"！

■STORY6：本关刚开始就需要20枚小判，所以辛苦杀敌攒钱还是有用的。流程没有变化，很容易就可以和本关BOSS一较高下了。本关BOSS月幸是唯一的女BOSS，也是很难对付的一个。攻击时，玩家可能会出现无从下手的感觉。因为BOSS的防御能力很强，同时又有相当强的攻击能力。所以只能注意防御，谨慎发起攻击。等到出现防御反击的静止画面时，通过瞬间输入组合指令，发动防御反击，慢慢将其击破。

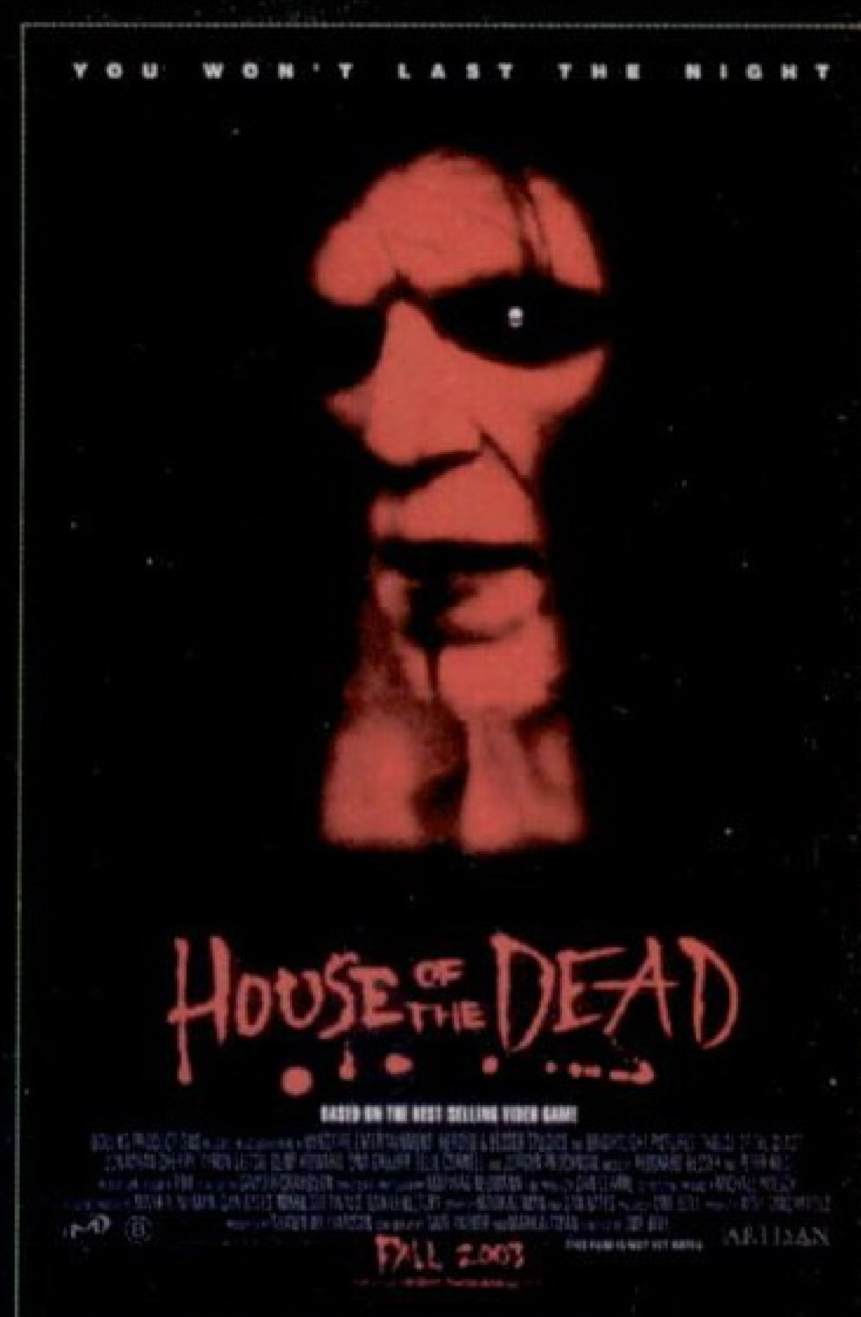
■STORY7：本游戏主人公仁的最后一关。本关在见到BOSS前，有很长的流程来考验玩家的耐心。首先刚上来是击破30个敌人的任务，接着消费7枚小判进门。杀死大量流动敌人后，来到虾夷城前，缴纳6枚小判进入城中。需要一层一层向上突破，每层会有大量敌人出现，每上一层都需要6枚小判。由于本关需要很多小判才能顺利见到BOSS，所以必须奋勇杀敌。最后，见到最终BOSS，喷火巨熊——西古马敦。BOSS的攻击主要是用两只巨大的手臂或喷火。基本战术还是注意防守，利用特殊攻击系统。相比之下，击破本关BOSS并非难事。之后是无法跳过的ENDING，其实玩本游戏的估计都是原作的FANS，所以还是很有必要观赏的。然后就出现第3个可以使用的主人公——鹤卷，和可以对战的死合模式。

笔者十分喜欢这款现代味十足的动作游戏。最近又买了原作的DVD，准备彻底陶醉一下。



“第九艺术”的逆袭

——游戏改编电影漫谈



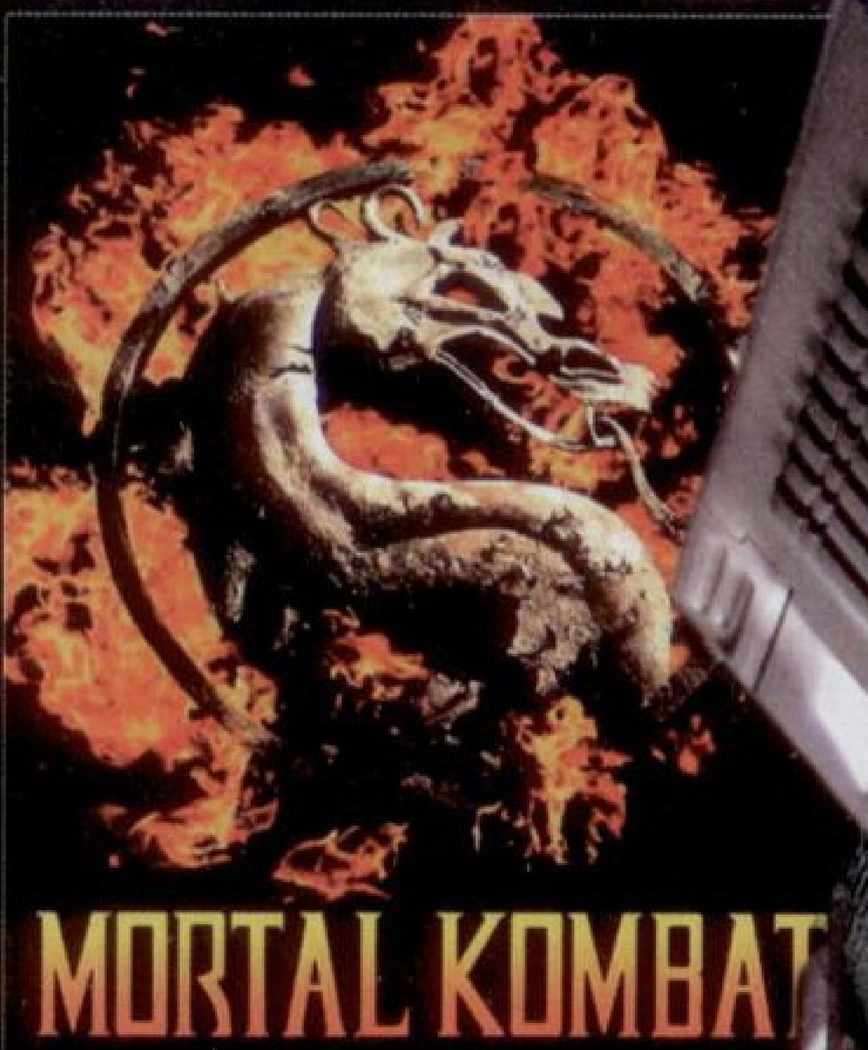
近年来很多人将游戏称作“第九艺术”，这种说法是否真的是实质名归、真正确认了游戏与文学、音乐、电影等艺术形式的平等地位，抑或只是名不副实、只代表了游戏圈中人的一种美好企盼呢？客观地来评论的话，现在就要将游戏归入“艺术”行列，恐怕还有些为时过早。游戏在现代的意义主要体现在娱乐方面，最多只能算是艺术的初期形式罢了。其实关于这一点，玩家们倒不必妄自菲薄。以其它的艺术形式比如说电影来讲，其中也包含以反映社会现实为目的的严肃题材，或者仅仅以商业、娱乐作为目的的轻松题材。而无论是艺术也好，娱乐也罢，只要是健康向上、有益身心的，我们都应该一视同仁。



那么，换一个视角，从“产业”或者说“商业价值”的角度来看，游戏又处在一个什么样的地位上呢？从整体价值、市场外延、成熟性等诸多方面考虑，在有百年历史的电影面前，游戏还只能是一个小弟弟。其实这方面的证据并不难找：只要看一看在游戏软件中有多少是从电影题材改编而来的就足以知道电影和游戏之间是一个什么样的对比关系了。每当有一部热门电影即将上映的时候，游戏厂商往往都会趋之若鹜地将它改编成游戏，这一点在欧美市场尤其突出。在这个关系中，游戏所处的毫无疑问是依附地位。



不过，即使是小弟弟，终究也有长大的一天。我们欣喜地看到，游戏向电影等艺术领域的“逆袭”已经开始了。从早期并不成熟的《街头霸王》、《真人快打》，到现在大受关注的《盗墓者》、《生化危机》，以及未来还将要登场的《光环》、《银河战士》等等，游戏证明了自己在各种艺术形势的互相渗透过程中也完全可以处于支配性的地位。而很多著名的导演、电影制作人，也纷纷建立游戏数码公司，其中比较具有代表性的就是以《星球大战》、《印第安纳琼斯》等系列电影而闻名的大导演乔治·卢卡斯。香港著名导演吴宇森前不久也投资建立了自己的游戏工作室。这些再次从侧面证明了游戏产业的价值正越来越受到人们的重视。





正因为如此，我们策划了这一期专题，不但对已经上映过的由游戏改编而来的电影做出了简要的回顾，而且对目前即将上映或者正在筹拍之中的一些焦点之作进行了介绍和前景分析。我们还对其他一些具有较大改编价值的游戏作出了展望和预测，希望能够有一天在大银幕上看到它们的名字。不知道我们的这些预测，是否符合各位读者心中的想法呢？



著名游戏改编电影回顾

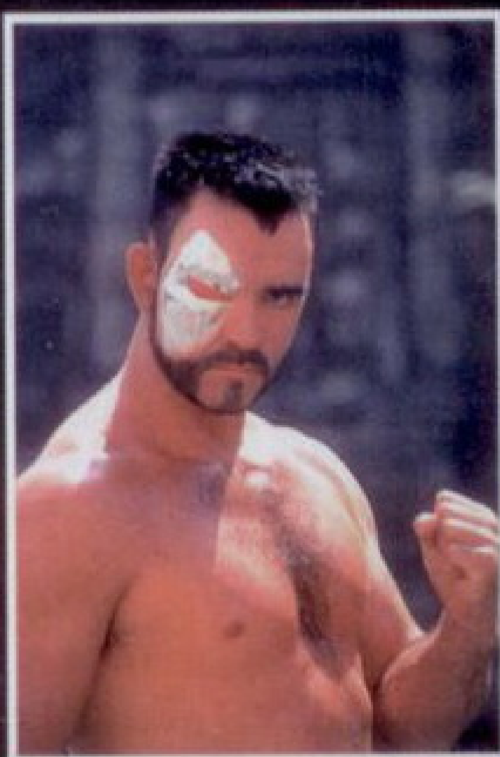
[街头霸王·终极之战]

Street Fighter: The Ultimate Battle / 游戏类型：格斗对战 / 游戏厂商：CAPCOM / 游戏上市年代：1991 / 电影上映年代：1994 / 主演：尚格·云顿

20世纪90年代初《街头霸王2》在全世界范围之内刮起了一阵不可抵挡的格斗旋风，可谓是开创时代的一作。如此大热门的游戏不可避免地触动了电影厂商的神经，终于在1994年将它搬上了大银幕。好莱坞动作巨星尚格·云顿在片中扮演古烈上校，率领各路高手共同挫败了拜森将军征服世界的阴谋。故事剧情简单枯燥，特技效果十分差劲，更被《街头霸王》游戏的fans们斥为不折不扣的烂作。尽管如此，该片居然还再度杀回了游戏界：1995年，CAPCOM发行了由电影改编而成的《街头霸王：电影版》，采用电影角色的真人FMV影像制作（类似《真人快打》），而这部作品的品质也可想而知了。

[真人快打]

Mortal Kombat / 游戏类型：格斗对战 / 游戏上市年代：1992 / 游戏厂商：MIDWAY / 电影上映年代：1995 / 主演：仇云波



Mortal K(C)ombat之所以得到了"真人快打"这个译名，是因为它采用了真人FMV影像制作。尽管以这种方式制作出来的游戏人物动作僵硬滑稽，但是在当时来讲还是颇为吸引玩家的眼球。游戏中出现的很多设定，例如血腥暴力的画面效果、夸张至极的"终结技"，甚至故意将游戏中所有的字母"C"写成"K"等细节，都让它显得个性十足，得到了很多玩家的喜爱。《真人快打》电影版也译作《魔宫帝国》，比起《街头霸王》电影版来，虽然它的剧情同样苍白，但讨巧之处在于电影剧情最大限度地遵循了游戏原作的设定，使得游戏玩家们对电影自然而然地有一种亲切感。制片方特意请来了《魔鬼终结者》的特效制作小组为这部影片设计画面特效，此外影片的魔幻背景、东方武术噱头以及非常热血的配乐也为它吸引了不少观众。这部以2000万美元成本制作的影片最后获得了7000万美元的票房佳绩，随后还拍摄了续集《真人快打：灭绝》，于1997年上映。

[盗墓者]

Tomb Raider / 游戏类型：动作冒险 / 游戏上市年代：1996 / 游戏厂商：EIDOS INTERACTIVE / 电影上映年代：2001 / 主演：安吉丽娜·茱丽

在游戏从2D平面向3D立体转型的年代，《盗墓者》成功地搭建了一个庞大、瑰丽的三维世界，让第一次接触到如此景象的玩家们惊叹不已；在英雄泛滥、人们已经"审美疲劳"的日子里，它用"女性冒险家"这个不同寻常的设定征服了众多男性玩家的心。贵族血统、叛逆精神和傲人身材结合起来，刹那之间产生了巨大的"化学反应"，塑造出了劳拉·克劳馥这个游戏史上最成功的主角形象。于是，《盗墓者》走向大银幕也就成为顺理成章的事情了。而安吉丽娜·茱丽这个好莱坞的宠儿凭借她的独特气质和魔鬼身材成为了扮演劳拉的不二人选。可惜的是，电影的编剧还是没有摆脱"剧情简单化"的怪圈，劳拉在银幕上的表现几乎可以作为"胸大无脑"的典型，而这部影片也"荣获"了玩家、影迷和评论家的一致恶评。当然，凭借着游戏的巨大影响和安吉丽娜的票房号召力，本片还是得到了不错的收益。尝到了甜头的制片方又顺水推舟地在2003年推出续集《盗墓者：生命之源》，但这部影片则更为糟糕，不但票房跌落，更因为其中对中国城市以及华人的丑化描写而被国人所抵制，留下了不太光彩的一笔。

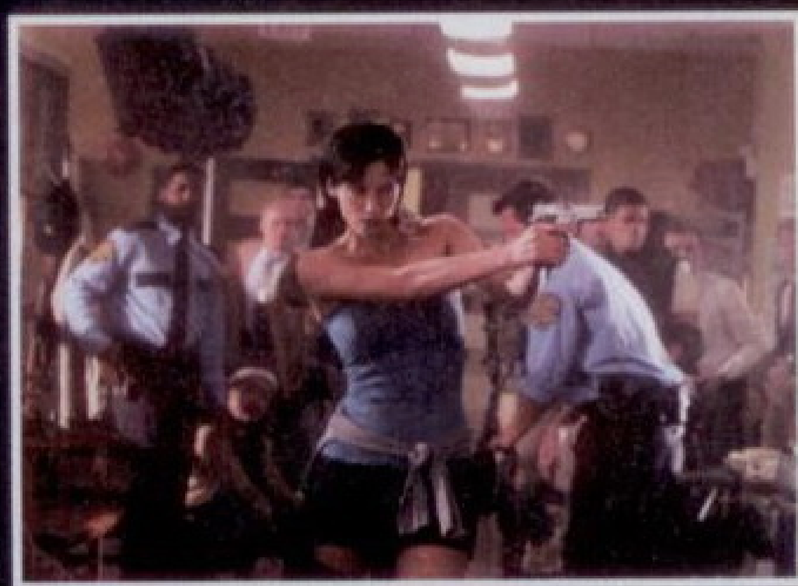
[最终幻想：灵魂深处]

Final Fantasy: The Spirit Within / 游戏类型：角色扮演 / 游戏上市年代：1987 / 游戏厂商：SQUARE / 电影上映年代：2001 / 主演：CG人物

从好的方面看，《最终幻想：灵魂深处》的意义在于引发了一场大辩论，甚至在一定程度上触动了电影业的根基理念，这使得它足以在电影史上留下自己的烙印；从坏的方面看，在这场大辩论中，它自己成为最大的失败者，甚至险些将SQAURE拖入了破产的深渊。这部全CG制作的影片精细程度几乎可以乱真，令人叹为观止。但是大多数电影观众更希望看到的是《玩具总动员》这种夸张漫画式的CG电影，而不是用CG来替代真人演员。从剧情上来看，《灵魂深处》的原创剧本没有能够与《最终幻想》系列游戏一贯的世界观背景契合起来，而是另起炉灶，这当然也就得不到游戏玩家的共鸣了。最终，这部耗资1.4亿美元的影片所获得的票房还不及成本的零头，成为最令人失望的游戏改编电影之一，SQAURE也由此陷入了财政危机。

[生化危机]

Resident Evil / 游戏类型：动作冒险 / 游戏上市年代：1996 / 游戏厂商：CAPCOM / 电影上映年代：2002 / 主演：米拉·尤沃维奇



《生化危机》并非恐怖游戏的鼻祖，但正是它将动作、冒险等游戏方式与恐怖要素结合起来，才使得这一类型的游戏真正成熟并且大行其道起来。其实游戏剧情本身就遵循了商业电影的一些规则，例如丧尸、枪战、俊男+美女，等等这些都是我们在好莱坞电影中经常看到的元素。电影版《生化危机》采用了原创剧本，由个性女星米拉·尤沃维奇扮演原创人物爱丽斯。虽然电影还是没能很好地还原游戏原作的氛围，但是在品质普遍低劣的游戏改编电影中已经算是相当不错了。2004年上映的续集《生化危机·启示录》中更出现了吉尔·瓦伦蒂娜等游戏中的超人气角色，不过对于"追迹者"等角色的描写则与原作中大相径庭，令玩家们有些哭笑不得。

[死亡之屋]

House of the Dead / 游戏类型：光枪射击 / 游戏上市年代：1997 / 游戏厂商：SEGA / 电影上映年代：2003 / 主演：乔纳森·切里

在由《生化危机》所引领的那一阵"恐怖游戏热潮"中，充斥着大量拙劣的仿制品，而《死亡之屋》则独树一帜。它将"丧尸题材"与光枪射击这一颇受欢迎的游戏形式结合起来，以火爆刺激的画面和简单爽快的游戏性博得了玩家的喜爱。而电影版一经公映却立刻成为众矢之的，拙劣无比的剧本、对同类作品的蹩脚模仿和粗制滥造的细节处理，让人觉得整个影片简直是一团糟。尤其是后半部分的剧情，荒诞不经到了令人哑然失笑的地步，几乎能当作是一部"搞笑片"而不是恐怖片来看了。在电影资料专门网站www.imdb.com的观众评分榜上，《死亡之屋》获得了"高达"2.1的分数，名列评分榜"倒数100名"的第15位，更成为游戏改编电影中排名"最高"的一部，可以说是一大笑谈吧。

[血腥莱恩]

Bloodrayne / 游戏类型：动作冒险 / 游戏上市年代：2002 / 游戏厂商：TERMINAL REALITY / 电影上映年代：2005 / 主演：克丽斯特纳·洛肯

如果要用最简短的话来形容《血腥莱恩》的话，最恰当的也许是"女版刀锋战士"。女主角莱恩拥有一半吸血鬼血统，她利用自己的力量来打倒妄图使用黑暗魔力统治世界的纳粹分子——怎么样，跟《刀锋战士》如出一辙吧。就像标题一样，游戏中充满了血腥的场面，肢解敌人的招式就像家常便饭一般。而莱恩也具有惹火的身材和暴露的衣着打扮，性感加暴力的组合倒是颇能吸引一些玩家的眼球，这也就难怪有电影厂商愿意投资三千万美元来拍摄这部电影了。如果要客观地评价一下影片，只能这么说：有时间看这部劣质模仿品的话，干嘛不直接去看《刀锋战士》呢？

[毁灭战士]

Doom / 游戏类型：第一人称射击 / 游戏上市年代：1993 / 游戏厂商：ID SOFTWARE / 电影上映年代：2005 / 主演：卡尔·厄本 德韦恩·约翰逊

《毁灭战士》是游戏史上的一部传奇。它奠定了第一人称射击（FPS）这一游戏类型的重要地位，以至于在很长一段时间内人们提到FPS游戏都称作"Doom-like"（仿《毁灭战士》）。同时，它也一直代表着游戏硬件发展的最先进技术，系列中的每一代新作推出都会引领硬件更新换代的潮流。2005年上映的这部电影版称得上是一部大制作，不但具有不俗的特技效果，而且也请来了好莱坞当红动作巨星德韦恩·约翰逊（也就是大家俗称的"巨石强森"）主演。

不过电影毕竟不是游戏，类似的剧情观众们在《异形》等著名影片中已经见得多了。整部影片只能说是平平无奇，只有结尾处完全模仿游戏中第一人称拍摄方式的片断可以说是唯一的亮点——对于游戏的死忠玩家来说，也许这短短的几分钟就能让人激动不已了吧。



[寂静岭]

Silent Hill / 游戏类型：惊悚、冒险 / 游戏上市年代：1999 / 游戏厂商：KONAMI / 影片状态：即将上映（预定2006.4.21）/ 主演：肖恩·宾 拉达·米切尔



↑这就是电影中一家三口的合影。

改编理由：

与《生化危机》这一类主要以感官冲击来制造惊悚效果的游戏比起来，《寂静岭》系列更多地继承了传统文字类恐怖冒险游戏和电子小说类游戏的特点。在《寂静岭》系列当中，你并不用随时提防破窗而入的丧尸，而是深深地沉浸在整个剧情所构造的压抑气氛之中。可以说，在众多游戏作品中，《寂静岭》系列的剧本是最接近于电影的要求的。它已经在一定的程度上脱离了简单浅薄的"玩乐"，而是开始了对宗教、人性、心理等方面的探索。这为《寂静岭》改编成电影打下了良好的基础。

其实，《寂静岭》系列的剧本编写者也大都是悬念小说、电影的爱好者，他们在自己的作品中留下了诸多蛛丝马迹，作为对前辈们的致敬。例如二代中有很多街道的名字来自于著名悬念小说作家史蒂芬·金的笔名或者他小说中的场景；三代中有很多场景直接来自于恐怖惊悚电影，等等。将《寂静岭》搬上大银幕，可谓是圆了剧本编写者的一个梦。现在这部影片已经拍摄完成，相信游戏fans们以及对希区柯克、史蒂芬·金的悬念大师的作品感兴趣的影迷都不会放过这部片子！

影片卖点：

《寂静岭》预告片和一些相关情报也早已浮出水面。影片剧本由曾经执笔《低俗小说》的罗格·阿弗利撰写，导演则由执导过《狼族盟约》的克里斯托弗·加恩斯担任。曾在《指环王》中出演波罗米尔的男星肖恩·宾和性感女星拉达·米切尔出任影片的男女主角。

预告片中出现了很多熟悉的场景和情节，例如嘶嘶乱响的收音机、被大雾笼罩的小镇、被铁锈所覆盖的建筑物；还有外表腐烂的生物、乃至"护士"、"三角头"等等著名的怪物都在影片中登场，让玩过游戏的人很快就能产生一种认同感。看来，剧本作者对于游戏还是有比较多的了解的。只不过在游戏中很多细节背后都包含了非常深远的引申含义，例如原作中一个非常重要的基本设定就是"寂静岭中的怪物是主角心中罪恶的折射"，而影片中系列各代怪物大杂烩似的登场，使人稍微有些担忧电影中会不会只是采用了游戏中怪物的外形设计，而没有体现出原作的真正意义来。看来这些悬念，只能等到在影院中亲眼见识过之后才能揭开了。

可行性分析：

《寂静岭》系列一向是"叫好不叫座"。虽然得到了评论家们的赞誉，但是销量则不能令人满意。究其原因，就在于它的主题过于深奥，甚至对于玩家的文学修养也有一定的要求。游戏中的恐怖要素，并不完全是通过血腥、暴力等刺激性较强的画面效果来表现，而是大量地使用了心理暗示的手法，不断地制造悬念。玩家必须保持思考和想象，才能让自己沉浸在游戏的虚拟世界当中，甚至也因此产生了"每个人心中都有自己的寂静岭"这样一种说法。但是在这个生活节奏加快、崇尚"快餐文化"的年代，大多数玩家并没有热情去体验这种深邃的主题。将《寂静岭》翻拍成电影，也面临着是背离原作主旨，向大众口味妥协，还是坚持自我风格，但同时背负票房失利风险的两难选择。举一个影迷们熟悉的例子：由史蒂芬·金原著所改编、在电影史上具有崇高地位的悬念片《肖申克的救赎》，其实在上映之初也只获得了非常一般的票房成绩；只是后来才通过在有线电视台播放、录像带出租等方式被广大观众所认识，并且得到了极高的评价。就连这样一部经典之作也是历经周折才散发光芒，让人更加难以对《寂静岭》抱有太高的期望了。从预告片中我们已经能看到一些情景与原作的氛围背道而驰，看起来影片还是不可避免地会向商业片靠拢，用一些单纯、浅薄的感官刺激来吸引眼球。当然，在真正看到影片之前我们还不能对制片方乱加指责，但是"艺术性与商业性如何统一"这个严峻的问题，无疑让我们心中对《寂静岭》电影版的表现打上了一个大大的问号。



↑影片中的小女孩莎隆，这个角色显然来自于游戏初代。

[死或生]

Dead or Alive / 游戏类型：动作格斗 / 游戏上市年代：1996 / 游戏厂商：TECMO / 影片状态：即将上映（预定2006）/ 主演：青木戴文 萨拉·卡特 洁美·普莱斯特



↑著名香港动作电影导演元奎，曾是"七小福"之一。

改编理由：

在众多3D格斗游戏的行列中，《死或生》一直是富有争议的一个系列。在《VR战士》、《铁拳》等著名系列的统治地位难以撼动的情况下，《死或生》以角色设计作为突破口，充分展示了女性角色的魅力，同时也利用相对来说比较简单爽快的系统吸引玩家，可以说是走出了一条具有个性的道路。自从TECMO投入微软怀抱以来，更是大大强化了《死或生》系列的画面效果，其美仑美奂的画面表现一直为人们所津津乐道。要将它搬上银幕，人气基础是绝对不成问题的。



↑影片几名主要女角色的风采。

《死或生》系列的人物关系网颇为复杂，其中牵扯到两代之间的恩怨，还有诸如"逃忍"、"追杀令"之类的情节作为噱头，这些也是商业电影中不可或缺的元素。当然，作为动作格斗类游戏，改编成电影之后自然少不了精彩的打斗场面。这些要素结合起来，《死或生》就有了足够的理由登上大银幕了——今年这部影片就会正式上映，到时候你会不会坐在电影院里观赏呢？

影片卖点：

一提到《死或生》，恐怕所有的人脑子里第一反应就是"美女"。游戏中大量的女性角色正是它最大的卖点，在玩家群中具有超高的人气。电影与游戏一脉相承，当然不会不重视这一大卖点。游戏中的女性角色几乎全部都是由著名模特扮演，例如在《罪恶都市》中有过亮相的亚裔名模青木戴文等等，看来这部影片还是直冲着男性玩家而去的！

对于中国影迷来说，该片的导演是一个非常熟悉的名字：元奎。这位著名香港动作片导演拍摄过《赌圣》、《功夫皇帝方世玉》等众多卖座影片。近年来他进军好莱坞，在《非常人贩》和《救世主》等影片中担任武术指导、导演等职务，也有不错的成绩。其实他与游戏结缘并非从《死或生》开始：大家可能还记得2003年发售的一款动作游戏《荣誉之战》，其中是由李连杰提供人物形象以及动作捕捉，而元奎以及其手下的"元家班"就负责动作设计工作。在《死或生》电影预告片中大家可以看到很多"港式风格"的武术打斗动作，当然是要归功于元奎了。

最后要提到的是，《死或生》电影版是在"风水甲天下"的桂林愚自乐园进行拍摄，其中的风光山水想必也能让大家一饱眼福。

可行性分析：

尽管是以"美女"作为卖点，但是不得不说：东西方人的审美观点还是有不小差距的。就拿青木戴文来说，与游戏中"霞"的形象实在是相差甚远，恐怕很难得到亚洲观众的好感吧！其他那些由金发碧眼的演员们所扮演的"女忍者"就更加让人难以接受了。现在就可以断言，光以角色造型来讲，该片在亚洲市场的票房就不可能有什么太大起色。至于在西方市场，也很难讲这部片子会有什么样的表现。以美女、打斗作为噱头的片子，人家有自己的《查理的天使》，干吗非得来捧《死或生》的场呢。

其实，这种类型的打斗片可以说是最容易拍的，但也是最容易拍成烂片的。从预告片中看，本片的成本不会太高，充其量也就只能算是一个B级制作。对于身为游戏爱好者的我们，还是不要抱有太高的期待才好！



↑亚裔模特儿青木戴文，饰演霞。

[彩虹六号]

Tom Clancy's Rainbow Six / 游戏类型：第一人称射击 / 游戏上市年代：1998 / 游戏厂商：UBI SOFT / 影片状态：前期准备 / 主演：未定

改编理由：

在众多第一人称射击游戏当中，《彩虹六号》是非常具有特色的一个系列。首先，它有完整的剧情主线，而不是像其他很多第一人称射击游戏一样只注重杀戮的乐趣。其次，它以团队作战作为基本理念，玩家在游戏中扮演的是一个团队指挥官，你必须协调自己的小队中各个队员的行动，在行动中做出正确的判断，发出正确的指令，这样才能成功达成目标。相比其他一些以"个人英雄主义"为主的第一人称射击游戏，可谓是独树一帜。这些因素加上优秀的关卡设计，让《彩虹六号》1998年一经面世就引起了巨大的轰动，被评为当年的最佳游戏之一。其后，它也发行了数部续作，累计销量达到了1300万套以上。

军事题材一直是电影界的一大热门，而随着近年来国际形势的发展，尤其是美国9·11事件之后，反恐题材越发地引人注目起来。在这一背景下，近年以反恐战争作为题材的电影越来越多。《彩虹六号》既是反恐题材，而且又是有巨大人气基础的热门游戏，改编成电影是自然的事情。现在派拉蒙影业已经公布了该片的拍摄计划，初步预计将在2007年上映。

影片卖点：

《彩虹六号》的英文原名是Tom Clancy's Rainbow Six，翻译过来也就是"汤姆·克兰希的彩虹六号"。对于军事迷来说，汤姆·克兰希绝对是一个如雷贯耳的名字。他是美国的著名军事小说作家，代表作品包括《猎杀"红十月"号》、《爱国者游戏》、《燃眉追击》、《惊天核网》等等。他的作品以大量真实详尽的技术数据和无可辩驳的细节内幕著称，不但对于普通读者有无法抗拒的吸引力，连很多军事专家都对他的小说津津乐道。美国国防部甚至将他的小说作为军事院校的阅读材料，其影响力可见一斑。上面提到的四部作品，在美国国内的总销量达到了惊人的2000万套，而由这些小说所改编的电影也屡屡创下过亿的票房成绩。汤姆·克兰希与游戏业也有着密切的联系。1996年他创立了Red Storm Entertainment公司，1998年发行了《彩虹六号》，并且获得了极高的评价，成为当年最为风靡的游戏之一，而由他撰写的同名小说也在1999上市。除此之外，《分裂细胞》、《幽灵行动》这两部著名系列游戏也都是出自他的名下，他在这些游戏中担任剧本编写以及人物设定等工作。



←在电影界中吴宇森堪称"暴力美学"的宗师级人物。


↑《彩虹六号》所表现的反恐战争深受军事迷的关注。

《彩虹六号》故事主人公名为约翰·克拉克，原本是美国中央情报局的特工。离开中央情报局之后，他与以前的一些同事、好友一起组建了一个国际性反恐组织，以英国作为基地。无论是游戏还是小说都有着紧张曲折、扣人心弦的剧情，这是将它改编成电影的一个巨大先天优势。汤姆·克兰希的强大票房号召力也使得这部影片想不火爆都难！

与《彩虹六号》联系起来的，还有一个国内玩家和影迷们更加熟悉的名字：香港著名导演吴宇森。吴宇森以《英雄本色》、《喋血街头》等影片成名，被称为"暴力美学电影"的开创者。著名美国导演昆汀·塔伦蒂诺就承认自己是吴宇森的影迷。而吴宇森很多电影中的经典片段，也曾经被昆汀以及其他众多著名导演在自己的作品中模仿。在前往美国发展之后，吴宇森又拍出了《断箭》、《变脸》、《谍中谍2》等卖座大片，确立了好莱坞一线导演的身份。据称，吴宇森已经与派拉蒙影业公司签署了协定，接拍《彩虹六号》。相信他一定能让我们享受到又一次视觉盛宴！

可行性分析：

正如前面已经分析过的那样，近几年来反恐怖主义战争成为电影界的一大热门，屡次被拍成电影，而这类影片数量的增多，也给《彩虹六号》带来了一个问题，那就是能否拍出新意，而不是落入同类题材作品的俗套之中。不过，由于有汤姆·克兰希和吴宇森这两大巨头压阵，影迷们一定还是对这部影片抱有充分的信心！以他们两位的身份，影片的投资成本也根本不用担心。接下来就是耐心等待它上映的那一天了。

[银河战士]

Metroid / 游戏类型：射击、冒险 / 游戏上市年代：1986 / 游戏厂商：任天堂 / 影片状态：前期准备 / 主演：未定

改编理由：

无论在哪家专业媒体评选的"史上最佳游戏排行榜"上，你都会在前十名之内找到《银河战士》的名字。不管是早年在FC、SFC平台上的横版射击形式，还是登上次世代平台之后改头换面的第一人称射击形式，《银河战士》都有足够的理由让玩家沉迷其中。《银河战士》系列拥有简单容易上手的系统，和复杂引人入胜的关卡设计，在游戏中蕴含着数不尽的秘密和惊喜等待着玩家去发掘。同时，作为一个日本产的游戏，它在欧美市场也获得广泛的认可，在全世界范围之内都有着广阔的群众基础。



↑萨姆斯是任天堂创造的最具有神秘色彩的角色之一。

在《银河战士》中玩家扮演的是"赏金猎人"萨姆斯。她的任务往往是调查宇宙中某种神秘无比的物质，或者与可怕的外星生物作战。这个宏大的科幻背景为游戏登上大银幕提供了良好的平台。在电影版的《银河战士》中，华丽的特技效果一定会让影迷们一饱眼福。

影片卖点：

任天堂所创造的经典游戏形象数不胜数，但大都是偏向于儿童喜爱的卡通形象，唯有《银河战士》中的萨姆斯是成年女性。萨姆斯无时无刻不将自己的身躯隐藏在厚重的盔甲之下，从来不以真面目示人——这反而给她增加了一种神秘的吸引力。在《银河战士》系列的一些作品中，任天堂也将"萨姆斯的真面目"作为隐藏的奖励要素，例如在一定时间内通关或者达成一定的关卡完成度，就可以在通关画面中看到摘下面具的萨姆斯等等，极大地刺激了玩家的游戏热情。在电影中这也必然是大家所关注的焦点。任天堂到底会挑选一个什么样的演员来扮演萨姆斯？恐怕所有的玩家都已经迫不及待地想要知道问题的答案了。

接下来又必须提到吴宇森这个名字，因为他同时也是《银河战士》电影版的导演！事实上除了《银河战士》以及《彩虹六号》之外，吴宇森还接拍了另外一部游戏改编的电影《间谍猎人》，此片将由德韦恩·约翰逊主演，也是值得期待的一部大作，只是游戏在国内的知名度没有前两者那么高，这里就不作详细介绍了。再联想到吴宇森投资游戏工作室等消息，看来他也要开辟自己在游戏业的新天地了。


↑萨姆斯[illegible]

可行性分析：

所谓有利必有弊。有时候神秘的面纱一旦揭开，反而会产生"希望越大，失望越大"的反效果。每个玩家的心中都对萨姆斯有着自己的想象，而如果在选角方面出现差池，破坏了千万玩家心目中完美的萨姆斯形象的话，恐怕制片方是要吃不了兜着走了。其实，在任天堂发售GBA版游戏《银河战士·零点任务》时，曾经请来了著名车模森下千里扮演萨姆斯拍摄了一组广告。尽管也有人批评说萨姆斯应该是金发，而不是亚洲人形象，但总的来说广告收到的效果非常不错，也许选择电影主角的时候就应该以这个作为参照吧？

再以整体剧情来讲，也许《银河战士》更适合拍摄成动画片、CG影片，而不是真人电影。《银河战士》以关卡设计、丰富的道具和萨姆斯各种奇异的能力而著称，这些东西在电影中体现出来的难度颇大。虽然以现在的技术力量来讲特技效果方面不是问题，但如何考虑兼顾到美感就值得研究了。而如果略过这些难以表现的部分，又会遭到游戏玩家们的质疑。所以，电影的编剧和导演在这些方面如何把握，非常值得关注。

吴宇森近年在好莱坞导演的影片中有很多含有科幻成分，例如《变脸》、《记忆裂痕》等等，都获得了不俗的评价和票房。但是这些影片基本上都还是以写实风格作为基础。像《银河战士》这样一部完全以太空、外星生物作为背景的科幻作品，他之前还从来没有涉足过，对他来说也是一个全新的挑战。而他是否能借助《银河战士》取得电影成就上的突破呢？就让我们拭目以待吧。



↑著名车模森下千里在广告中扮演萨姆斯。

[光环]

Halo / 游戏类型：第一人称射击 / 游戏上市年代：2003 / 游戏厂商：MICROSOFT GAME STUDIO / 影片状态：前期准备 / 主演：未定

改编理由：

《光环》堪称一个奇迹，它的成功不仅仅体现在游戏本身，也体现在现代的商业化运作上。《光环》初代被称为家用机平台上自N64的《007黄金眼》之后最为优秀的第一人称射击游戏，甚至成为了次世代FPS游戏的一个标杆。它所确立的很多规则和设置，被广泛地运



↑士官长是最有魅力的游戏角色之一。

用到其后的众多家用机平台FPS游戏上，而《光环2》的惊人销量则更多地表现出了微软公司的市场营销策略。在初代良好口碑的基础上，他们在《光环2》发售之前就开动了最强大的宣传机器，不遗余力地为之造势，掀起了一轮新的狂潮。全系列合计1300万套以上的惊人销量，铸就了《光环》这个为微软公司的XBOX保驾护航的旗舰级产品。

以Windows操作系统起家的微软公司在数码、传媒等方面的野心人尽皆知。比尔·盖茨从来没有放弃他在电子业界一统天下的努力。研发电视机置顶盒、投资新闻传媒事业以及在XBOX游戏平台方面的巨大投入等等都是典型的例子。作为游戏领域最大的成果之一，《光环》的触角不可避免地要向其它领域延伸。相比其他一些由游戏所改编成的电影，《光环》电影版具有更深一层的含义。它绝对不是影片厂商的独立行为，财大气粗的微软也不会特别在意其收益如何，而更多地是将它作为电子数码业整体战略的一个组成部分。《光环》电影版必然会与游戏系列作为一个整体而存在，也许我们从其中能够窥见将来的《光环3》的伏笔……显然，《光环》电影版必将成为最受瞩目的游戏改编作品之一。

影片卖点：

毫无疑问，作为一个以星际战争为背景的科幻巨制，《光环》电影版的第一大看点就是特技效果。好莱坞的天才导演和特效制作人员们将如何在大银幕上营造瑰丽雄伟的"海市蜃楼"，是所有的玩家、影迷最为关心的问题。当然了，说到特技效果就免不了提到另外一个关键词：成本。没有巨额的投资作为后盾，是拍不出令人震撼的效果来的。不过这一点看起来倒不必担心——微软公司对自己旗下的看家大作自然不会敷衍了事。为了能够拍摄出与游戏质量相符的经典巨片，他们必然会在拍摄过程中严格把关，精益求精。首先，他们请来了著名剧本作家阿历克斯·加兰德（代表作《惊变28天》）为影片撰写了剧本，而加兰德从中得到的酬金也高达100万美元。其次，微软要求与之合作的电影制作室至少准备7500万美元的预算，其中包括至少1000万美元以上的首期投入资金。而这7500万美元中尚且不包括演员和导演酬金！在这样的条件面前，那些实力稍有不济的电影厂商也只能望而却步了。最后，福克斯影业公司和环球影业公司获得了影片的版权，其中环球影业公司负责拍摄工作，福克斯影业公司负责国际发行。微软还准备好了电影的拍摄大纲，要求制片方严格遵守，确保对剧情的改编不至于影响到游戏的基本世界观。此外，还有消息称好莱坞近年最为炙手可热的导演彼得·杰克逊（代表作《指环王系列》、《金刚》）也受邀担任制片人。尽管目前影片还处在前期筹备阶段，上映日期也还遥遥无期，但如此多的重磅消息使得它一直保持着相当高的热度，尤其是在欧美玩家、影迷心目中有着极高的期待度。

可行性分析：

说到《光环》中士官长这个人物，不由得又让人想起前面提到过的《银河战士》中的萨姆斯。这两个角色同样是盔甲不离身，极少展示出自己的真正面目，颇具神秘感。这也必然在选角方面给制片方留下一定的难题。不过士官长毕竟是男性，比起萨姆斯来说选角的难度显然要小一些，在电影界能够胜任这个角色的男性演员还是不在少数的。只不过不知道制片方会在一个什么样的局面之下让士官长摘下面具呢？（不会玩一手绝的，也跟游戏中一样让他从头到尾不露脸吧）



↑《光环》所表现的星际战争题材很适宜于改编成电影。

接下来还得说一说微软公司在这部影片中所起到的作用。之前"狮子大开口"的预算计划就已经吓跑了不少制片厂，而对影片拍摄的诸多限制也让人隐隐感到一些不安。微软公司牢牢把持着对剧本改编细节的工作，从好的方面来讲是保证影片忠实原作，但也很容易和制片方之间产生矛盾和隐患。作为游戏fans，我们还是期待影片拍摄过程中不要节外生枝吧。

最后要提到的是，光有投资和技术还不足以拍出一部电影佳作。以游戏原作来讲，星际战争的壮阔背景下也体现出了士官长这个孤胆英雄的个人魅力。而《光环》将被拍成一个外在和内涵都十分充实的科幻巨片，还是成为内容空洞、仅仅只是卖弄特技效果的"大片"，让我们拭目以待。

[铁拳]

Tekken / 游戏类型：格斗对战 / 游戏上市年代：1994 / 游戏厂商：NAMCO / 影片状态：前期准备 / 主演：未定

改编理由：

《铁拳》系列进入玩家们的视野，始于1994年。初代的剧情看起来有些平平无奇：一个神秘的大财阀举行了以角逐"史上最强格斗家"为目的的"铁拳格斗大会"，胜利者可以获得惊人的奖金。在各种欲望、信念和其它理由的趋势之下，来自世界各地的格斗高手们汇聚到了大会上，而在"格斗大赛"的幌子之下，其实还隐藏着一个重大的阴谋……这样的开头实在显得有些老套，不过游戏本身的素质则令人赞叹。严谨的系统、流畅爽快的连续技和在当时来讲十分出色的画面效果吸引到了众多玩家的目光。而随着游戏的流行，在其后也推出了多部续作，整个剧情故事的轮廓逐渐鲜明起来，而在游戏中登场的各个角色的个性也一一展现在玩家面前。尤其是其中几乎具有"不死之身"的三岛家族数代之间的恩怨，更演化成为被玩家们津津乐道的传奇。尽管格斗游戏改编成电影的作品已经不在少数，不过看起在3D格斗这一部分《铁拳》要成为领跑者了。

影片卖点：

《铁拳》系列与《VR战士》系列并称3D格斗游戏两大杰作，在全世界范围内有无数的拥趸。在国内游戏界，《铁拳》也拥有非常广泛的群众基础。当《铁拳》的电影改编版权被Crystal Sky Picture公司购得之后，在国内的很多游戏论坛乃至一些专业媒体上都出现了与之有关的传闻，例如称《铁拳》电影版的几名主角已经选定，由金城武饰演风间仁、赵薇饰演凌晓雨等等，甚至还有传闻声称《铁拳》电影版的拍摄成本将达到1.5亿美元。其实对电影业稍有了解的玩家应该能看出这些传闻的不实之处。以2005年上映的科幻大片《世界大战》为例，这部由史蒂芬·斯皮尔伯格导演、汤姆·克鲁斯主演的影片堪称好莱坞顶级巨制，而它的制作成本也只有1.3亿美元而已，相比之下《铁拳》"1.5亿美元"的成本实在是夸张得有些过分。而所谓的"演员阵容"也并不是官方宣布，而只是fans们的以讹传讹罢了。实



↑各种流派的武术必然是电影中的重头戏。

际上，目前已经由官方确认参演的演员主要包括英国女星苏茜·艾米（饰演安娜）、希娜·古伊洛丽（饰演尼娜）以及日本女星栗山千明（饰演风间准）等等。

尽管上面提到的一些传闻大都不尽不实，不过倒也从侧面证明了影片所受到的关注程度。相信到影片真正上映的时候fans们都会涌向电影院一睹为快吧。

可行性分析：

与已经拍成电影的其他一些对战格斗类游戏如《街头霸王》、《真人快打》等相比，《铁拳》系列游戏的风格要写实得多，各个角色的招式基本上都符合真实世界中的"物理规则"，而并非拥有一些"气功波"之类超能力。同时，游戏中的武术流派也非常丰富，而且各自都具有非常鲜明的个性。如何在影片中表现各种流派的格斗技巧，将是影片的一大看点，也是拍摄的难点所在。说句实在话，将这一类格斗题材的影片交给西方导演拍摄，确实很令人放心不下。由于文化背景的差异，他们往往只注重在格斗中"耍酷"，用一些让人眼花缭乱的噱头来吸引观众眼球，而不能很好地拍摄出武术的神髓。

其次，《铁拳》系列的剧情涉及到了几代人的恩怨纠缠，在一个多小时的影片时间内是不可能完全表现出来的。截取游戏中哪一个时间段的剧情、对其作出怎样的改编，这些都是让玩家们非常关心的问题。从目前的选角来看，编剧似乎把影片的焦点放在了故事时间线中较早的一段，并且会较为注重尼娜、安娜这一对姐妹之间的故事，而三岛家族的恩怨纠缠这一条贯穿游戏剧情始终的主线不知道在影片中会得到什么程度的表现。笔者不由得猜测，难道影片的剧本实际上是改编自外传作品《铁拳尼娜》不成？如果真的是那样的话，恐怕是很难让游戏的fans们满意的了。

[合金装备]

Metal Gear Solid / 游戏类型：动作、谋报 / 游戏上市年代：1998 / 游戏厂商：KONAMI

改编理由：

在所有的推荐改编游戏中，大怪执意认为这款当年在PS平台上推出的动作谍报种作品最有被改编为电影的潜质，我们从游戏制作人的开发风格，游戏本身的电影式叙述方式与游戏独特的画面渲染方式，都可以找到改编成为电影的众多理由，可以说，这款游戏作品本身便与电影艺术有着不解之缘……本作的制作人小岛秀夫先生本身便是一位狂热的电影爱好者，虽然早期的游戏硬件指标不足以实现视觉系的电影化表现手法，但其仍然活用了平面的画面构成，角色互动性的语言台词表现，阶段性剪切的过渡进程等表现手法。将这个虚拟冷战期间势力关系错综复杂，人物性格特征鲜明的剧本用电影化的剪辑手法给玩家以全新的体验。而当PS次世代平台正式登场之后，这代表了TVGAME向3D方向进化的革命性主机的出现让小岛先生有了施展其才华的舞台。小岛秀夫先生将



↑主角的造型也充满了军人独有的气质

MG深邃的剧情电影化的构思也终于成型。由于PS出色的3D渲染能力（以当时而言）游戏终于可以将电影化的立体场景与细致的角色造型展现在玩家面前，但更重要的是，游戏本身的剧情与镜头表现都明确了游戏电影化的道路，从几方面来说我们都可以体会到“互动电影”这四个字的含义。游戏的剧情背景玩家朋友们都已经相当熟悉了，总体上说，本身属于政府组织的主人公固体蛇SNAKE向



↑这样的镜头已经充满了影视表现力

兵变组织（液体蛇为首）发起的这场一个人的战争，最大的魅力便在于整体实力上的差距所给玩家本身带来的成就落差。那种隐蔽作战的感觉虽然在以往的电影艺术中有所接触（类似《这个杀手不太冷》等），但将这样庞大的虚拟世界观浇筑其上，并突现了玩家剧情投入的游戏却仍然让这款作品成为了游戏互动电影化的代名词。我们可以回顾一下游戏刚刚开始时，SNAKE潜入基地的情景，实际上这个场面便是小岛先生参考电影“THE SAINT”中的剧情中的一幕进行的对比制作。当时，作品利用了很长的篇幅进行潜入的画面铺设，当SNAKE最终将潜水服与口罩摘除后，长镜头的推展将整个基地重兵把守的紧迫形势与己方独自一人的视觉对比与形势的紧迫感完美体现，这堪称经典的游戏表现都是源自电影化表现手法的惊人力度。从游戏的开端至结局的过程中，无数个经典的镜头让我们难忘，无论是解救人质事件，灰狐的登场与最终他的牺牲，以及在将这款战争游戏点缀出一丝柔情的梅丽尔，甚至是最后击杀REX，并与液体蛇的ONE ON ONE对抗……整个影子摩西岛事件是被一个又一个经典的镜头表现所衔接起来，如果这部伟大的游戏作品被制作为游戏，这些片断都会成为电影中重现的经典。最令人感动的是，在NGC平台上以Metal Gear Solid为原型重新打造的重制版Metal Gear孪蛇在画面布局，渲染效果与镜头把握上更上一层，更为电影的改编制作提供了更为丰富的范本。这个重新制作的升华作品在剧情的衔接与谜题揭露方面也同样进行了大篇幅的补足，在软件和硬件方面都进行完善的“孪蛇”，由于小岛先生重新搭建起的电影氛围，电影的改编也会比其他游戏做起来更为轻松，我们甚至可以说，剧本早已形成……只待导演开拓了。

影片卖点：

虽然在电影作品中我们可以找到众多突出个人英雄主义的战争题材作品，看似有雷同之嫌，但实际上MGS的剧情背景非常深厚，除了体现出SNAKE的个人隐蔽作战的风采之外，更突出了多势力的强权纠葛，背后的黑幕与战争的残酷。作为一个总体上会成为动作类电影的作品来说，电影中将会出现的超现实主义兵器会引起观众的极大兴趣，隐蔽作战令人窒息的紧张感也会成为电影成功的重大因素，原作中难得出现的爱情会成为整个剧本中的一丝红线，在被动的战争背景下出现的爱情怎能不将观众打动……总体上说，MGS如果被改编成电影，卖点还是相当众多的。

可行性分析：

经过前面的分析，本作的可行性自然是满点。但有一点笔者需要说明，游戏本身的剧本深度已经很高，身为游戏监督的小岛秀夫先生也的确将电影化的表现手法与游戏的整体架构相融合，但电影导演一职小岛先生却绝难胜任……作为一个电影爱好者来说，小岛的电影知识可谓超级，但对于剧本把握与演员搭配，甚至电影画面还原方面，小岛先生只适合作为顾问式的角色来进行辅助，真正职业导演的能力，是外行人难于估计的。所以，这样优秀的游戏剧本，还需要颇具改编能力与剧本控制能力的电影导演来担当。说到这里我们这些旁观者倒大可不必操心，KONAMI本身的严



↑超现实风格的敌方角色也为特色。

谨细致的商业风格决定了其前期准备周详，一旦改编则必为精品的商业素质，在各方面的细节上都应该能做出令人满意的选择。最近笔者还和很多朋友讨论起SNAKE的演员选角问题，不苟言笑且军人气质十足的演员着实不多，这也是不大不小的一个改编难点吧。

[战神]

God of War / 游戏上市年代：2005 / 游戏类型：动作冒险 / 游戏厂商：SCEE

改编理由：

去年这款震惊四座的动作游戏已经让众多动作游戏爱好者奉为经典。游戏本身几乎完美的动作操作感已经无须再行吹捧，这款典型的美版动作游戏之所以能够入榜，原因在于游戏本身充满暴力色彩的动作成分与改编于神话背景的跌宕剧情。游戏本身的剧情由于改编于希腊神话，所以厚重的剧本深度已经给电影改编打下了良好的基础。原作剧情中，玩家扮演的斯巴达战士KRATOS有着超乎常人的身手，并获得了战神ARES的赏识，得而从逆境中获得了反败为胜的力量。他为了追求极限的力量在战神ARES的亲点下，操控着神器“混沌之刃”与“月神之刃”成为了世人闻名丧胆的嗜杀者。但没有想到的是，由于战神ARES发动了与奥林匹斯众神为敌的霸权之战，KRATOS与黑暗大军一同展开了无尽的杀戮，血洗了雅典城。在进行了如此令人发指且灭绝人性的杀戮行径后，KRATOS的良知开始觉醒。为了赎罪，他接受了象征着智慧与战争的女神雅典娜的命令，挺身投入反抗暴虐的ARES战斗中，最终他终于击败了曾经有恩于己的ARES，并想自行了断自己充满矛盾与罪恶的一生……令人没有想到的是，自决之后的他居然升上神厅，取代了ARES成为了新的战神。除此之外，游戏本身丝毫不加掩饰的杀戮片断虽然充满了暴力倾向，但在限制级别的前提下能够带给观众最大的视觉刺激，面对几倍于己身型的敌人所展开的殊死搏斗毕竟是其他影视作品中所罕见的，在这点上“战神”有着得天独厚的优势。如此



↑作品中对于神器的特殊表现很有美感

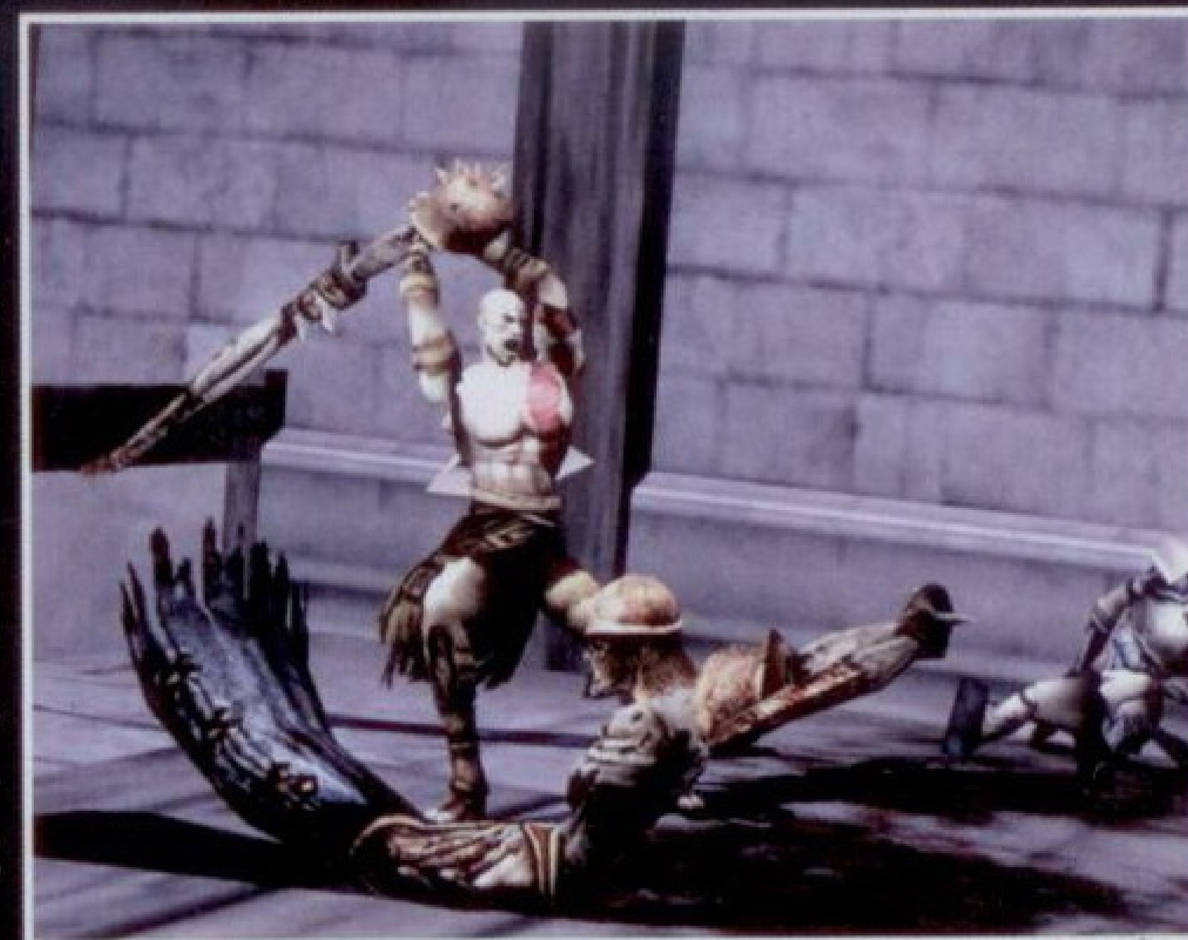
同时具有战争要素，叛逆的人性挣扎与神话背景题材的游戏，实际上已经拥有了成为电影的全部理由，加上游戏本身角色造型塑造的独特，敌人的多样与神境本身场景的可塑性，更为作品的电影化提供了再创造的余地。

影片卖点：

说实话，这样以希腊神话为背景的电影并不缺乏，如同“特罗伊”这样的大制作影片已经体现出了众神之战的风采。但也不是说“战神”如若改编成为电影就没有出新之处，首先区别于大场面的众神之战，而集中表现了KRATOS独自的个人英雄风采，浪子回头的真挚情感以及敢于斗神的超凡勇气，这样的剧情又改编于神话故事而有着独特的气质魅力，相信集中了动作视觉表现，跌宕的剧情发展的“战神”改编影视剧能够获得不俗的票房成绩哦！

可行性分析：

原作有着浓厚的欧美风格，且动作，神话，复仇等引人注目的要素为一身，自然改编可行性满点。但战神如果被改编成电影的话会有一个很关键的问题，便是成本必然不低，玩过原作的朋友一定知道，包括黑暗军团中的敌人虚拟造型与游戏中众多广阔的神话场景都需要大量的虚拟美术搭建，虽然作品对于主人公的深度演绎要求不高，但如此高的成本能否真正获得市场的成功，对于发行公司来说这真是一个赌局。除了影片成本必然高昂之外，游戏本身充满暴力的视觉表现也制约了电影改编之后的票房对应群。在原作中，从剧情刚开始KRATOS曾经在人间参与的恶战，到获得ARES赐予的力量所进行的惨无人道的雅典城杀戮，乃至到浪子回头之后所面对场场战斗都充满了血腥。这样的毫不加任何掩饰的流血与暴力画面虽然可以在游戏中起到刺激玩家的作用。但如果进行电影改编之后这样残酷的杀戮如何能够逃的过监察部门的审查，与游戏相同标榜上“18禁”的标签是免不了的了，如果在电影中强加上这样的观赏限制，会极端影响整体票房的成绩。作为改编方来说，盈利总是第一位的，这劣势会很影响投资方的热情。



↑“战神”充满影视表现力的动作画面令人难忘

[骑龙者2]

Drag on Dragoon2 / 游戏上市年代：2005 / 游戏类型：动作、角色扮演 / 游戏厂商：SQUARE-ENIX

改编理由：

2003年《骑龙者》的诞生在当时让众多玩家接触到了充满剧情色彩与RPG情节推进感的新型动作游戏。当时这款游戏的出现让玩家知道了原来动作为主体的游戏也可以被制作的如此浪漫而多情，那动作成分仿佛是依附在感人肺腑的剧情之下，完全为了承接剧情而存在。而在两年之后，以续作面貌出现的《骑龙者2》却在原作的基础上更加突出了人性与爱情相交织的主题，超幻想风格与写实的人物塑造充满了化学效应，剧情中性格各异的角色与恢弘的剧情



↑地面的战斗很有中世纪骑士风格

铺设让我们感受到了S·E强大的剧本把握能力。而如此出彩的剧本加上中世纪骑兵风格与奇幻世界观的融合，与商业电影艺术的表现手法同出一辙，在这里希望改编其剧本为影视艺术，自然是很有说服力了。作品本身以北欧塞尔特神话设定为基础，剧情讲述了前作红龙安杰尔牺牲自己解除了世界崩塌的危机后，英雄威尔德雷为了巩固红龙封印，制造了5个封印之钥，并成立了封印骑士团来守卫。主人公诺威便是封印骑士团的一员，生性善良且颇有正义感。由于自幼被龙族雷格纳收养，而被外人称为"龙之子"的他虽然精通龙族语言，但却遭到了骑士团其他成员的排斥与妒嫉。这所谓的封印骑士团虽然担起了保卫世界的责任，却也因为地位高贵而给民众带来了众多压榨与剥削。女主角玛娜居然是曾经率领"天使教会"造成世界崩坏的罪魁祸首，为了赎罪她开始拯救那些受到封印骑士团压迫的民众，并被平民们冠以"解放者"的称谓。就是这两个所谓的异等人，展开了一段身处战乱之中却凌驾于宗教矛盾之上的爱情。以个人牺牲为解除封印的神器力量，龙族空中作战的广阔与性格各异，能力各异的登场角色所组成的乱世史诗交织着爱情这条主线，感性之处更突出了情节的张力。作为电影的改编来说，本身充满奇幻色彩



↑对于特殊能力的表现是作品的卖点之一

的原作便具有相当多的商业要素，其中惊心动魄的奇幻战争场景与各势力交织的巨大场面，配合男女主人公真挚感人的爱情，看点众多。虽然奇幻风格的影视作品已经很多，但如此具有凄厉色彩与细腻人性的作品笔者还未得见，一旦推出定会受到关注。

影片卖点：

奇幻风格的作品与细腻的人性刻划，巨大的战争场景相结合，这样的作品集商业性与艺术价值为一身，看点真是太过繁多了。我们粗算一下，原作中出现的能力各异的契约角色，巨龙在空中进行战斗的视觉冲击，多势力的权利斗争与浪漫的爱情故事，这些都是作品中独有的亮点。虽然作品可圈可点之处众多，但也相对容易将主线淡化，过于繁多的要点很容易让影片中的导向顾此失彼。这只能依靠导演与编剧的惊人功力，才能够避免这样的改编错误，尽量不让观众出现感官疲劳。总之，剧本本身是非常紧凑的，改编之后如何，还要看众多要点之间的协调了。

可行性分析：

本身S·E便是充满了浪漫主义与影视艺术气息的公司（这里主要说S），回顾S氏的后期作品我们都可以或多或少的感受到游戏影视化的表现手法。而FF最终被改编成为电影却成为了S氏最大的败笔，当时的准备不足，过与仓促导致了之后的会社合并以及资金重组。本作虽然具有浓厚的影视气息，但本社改编的可能性却由于之前的失败而微乎其微。更何况本作虽然剧本出新且情节感人，但知名度毕竟远远不及其最终幻想。想想最终幻想电影版都惨遭滑铁卢，本作的影视化我们只能寄托于希望了……



↑空中的龙战更是魄力十足

[旺达与巨像]

Shadow of Colossus / 游戏上市日期：2005 / 游戏类型：动作冒险 / 游戏厂商：SCEI

改编理由：

这款在去年发行后感动了无数玩家的经典作品，出自SCEI天才制作人上田文人先生之手。之所以称本作有着改编成为电影的潜质，首先在于游戏的主题为经典的爱情悲剧故事，在电影的众多表现形式中，爱情悲剧题材的表现力度是惊人的，无论是早年的LOVESTORY或是离今天不远的TITANIC，都印证了爱情与悲剧的结合是千古不变的经典。其次，游戏全程的艺术性剧情叙述与全篇电影化视觉表现的精妙手法，为游戏本身的的电影改编做好了物质基础。上田文人先生本身便是一位充满浪漫主义气息的艺术家，早年的艺术学院的进修让其对传统美术有着深刻的见解。正因为如此，游戏中整体的画面风格突出了写实的场景与凄厉暗淡的渲染配色，这个有着明确上田风格的渲染让游戏的整体画面构图的电影感十足，更加贴近了游戏悲剧的主题，如果本作进行电影改编，那么在游戏中已经确立的美术风格会同样为电影的视觉表现树立方向。

本作的剧情中所阐述的这个悲情故事在笔者看来更视为原作中的魂魄，所表现出的真爱感染力十足，超现实的幻想风格又更为脱俗。主人公旺达所爱的人因为祭祀而失去灵魂，为了将她重生，主人公旺达甚至偷取了部落中的神兵上古之剑，驾着爱马艾苟去寻找传说之神多尔明。当旺达终于找到其所在的神殿并说出希望复生心上人的要求时，多尔明提出了让旺达击败在诅咒之地的16个巨像，并告之就算其成功下场也会非常凄惨。但旺达依然坚持了自己的信念，一次次的磨砺征程之后，旺达终于达成了这不可能完成的任务，但却在回到神殿之时被追到神殿的部落兵士所杀……多尔明却吸收了已经集中在旺达身上的黑暗灵魂，其本为邪神，当年被击败后封印在十六个石像中的灵魂而今终得一统，完成了他筹划周密的计划。此时长老将珍贵的上古之剑



↑整体画面渲染中总是有那淡淡的忧伤

投入池中形成了封印之池，多而明被重新封印，而到最后，被洗清黑暗灵魂的旺达转生成了婴儿，旺达的爱人不知是多尔明最后许诺了诺言还是封印时巨大的能量场所制，得以复生。剧情中无论是找寻巨像的辛苦历程或是找到击败方法的进程都设计精巧，而剧情也在这一次次挑战中被串联起来，可谓一气呵成。《旺达与巨像》是又一款典型的互动式电影游戏，如若被改编成影视题材作品，对于玩家来说是众望所归。

影片卖点：

如此具有悲情色彩的故事，便是最大的卖点。可以想像，如果被改编成为电影的《旺达与巨像》将烘托出怎样的视觉逆差，如此具有震撼力的画面也会为以无言情节为特色的这个剧作增色不少。原作中，正由于无言的特殊表现手法更体现出了感情的真挚，游戏中曼妙的苏格兰风格的主题乐令人回味无穷。而这种种设计放到电影表现中则算是一次表现手法的突破，我相信，虽然语言有限，但《旺达与巨像》本身剧本的深度加上视觉，音乐的混合表现，仍然能创造出惊人的凝聚力与表现力度。观众定会被其深深感动的……

可行性分析：

原作本身便是一个优秀的可视性剧本，但语言如此之少，一定会成为改编为影视作品的最大障碍。这对于导演本身的控制能力是一次巨大的考验，一不小心就可能破坏作品的完整性，令观众感觉拖沓烦闷。而原作中过多的石象挑战也会成为电影作品长度与剪辑的难题，适当的减少石像的数量，突出石像的特征与场景气势的不同，为整个剧务组提出了更高的要求。更加艰难的是，本作中除了在剧情最后关头出现的族长与兵士们便没有什么配角，单纯一个主人公，爱马与巨像的故事能否在改编之后呈现出如同游戏一般的吸引力就很难说了。总体上讲，旺达与巨相绝对是一个难得的改编题材，但能够把握好的制作人却凤毛麟角，我们可以静观哪位大师敢于去挑战这座高峰。



↑游戏的场景创造也体现出了独特的上田之风

[恶魔猎人]

Devil May Cry / 游戏上市日期：2001 / 游戏类型：动作冒险 / 游戏厂商：CAPCOM

改编理由：

《恶魔猎人》系列能够获得成功绝非偶然，在笔者看来，这部作品融合了如此之多的商业要素，并颇具技巧的将其融合为一身。首先游戏世界观背景的设定就极为出彩，类似吸血鬼题材的魔族血脉，现代的世界场景造型与中世纪古堡的神秘气氛形成了明亮的反差。剧情本是围绕着名为"Devil May Cry"的小酒吧开始，我们的主人公但丁身为传说中的魔剑士一斯巴达之子，拥有魔族与人族的双重身份，经常在此地接受一些除魔的委托。而某日突然出现的神秘女子萃希向其讲述了一个令人惊诧的事，"魔界之王默德斯经过了漫长的准备，打算一洗两百万年前在人间被击退的耻辱，即将开启通往人间的魔界之门，意图将魔族重返人间，并完成自己两界制霸的野望。身为魔族的但丁自然承担



↑对于武器的特别表现极端华丽

起拯救人间的责任，接受了同行的委托之后，与萃希一同前往魔界之王的藏身之处一莫雷岛。历尽万难之后，但丁与萃希终将魔王的计划粉碎，并将其重新送回了魔界，世界重回和平。游戏中冷酷英俊且半人半魔的主人公但丁充满了偶像气质，游戏在战斗过程中除了完全追求美型的动作造型之外，还将中古冷兵器的战斗方式与现代枪械射击相融合，创立出了其他作品所难以企及的操作爽快感。而原本类似于吸血鬼猎人题材的作



↑古堡暗淡的色彩与情节相和

品却在游戏中因为神秘浪漫的女主人公萃希的出现而淡显柔情。而制作小组甚至觉得这样还不够，又在对魔王之战的固定情节中添加进入同有魔族之血的黑骑士之谜，这最后被我们证实为但丁亲生哥哥维吉尔的出现让整个剧本中又体现出了兄弟情仇。游戏中莫雷岛内的场景设计极有古堡之风，玩家在进行不断的挑战与解密中如同在欣赏一出奇幻动作电影一般，设计独特的魔物与凄暗古朴的古堡气氛相结合，颇有神秘恐怖的影视气氛。当但丁施展其眩目的战斗技巧与表现出变为魔族的恐怖毁灭力时，整个作品又呈现出类似传统吸血鬼猎人般的华丽动作表现。最终一同出生入死之后衍生出的爱情真挚感人，但丁轻轻拂去萃希泪水而说出的"devil never cry"更充满了戏剧表现力，可谓难得的经典台词。本作众多的商业要素配合独特的剧情感染力，定是改编成为商业电影的难得范本。

影片卖点：

本为"半魔族"设定，作品实际上参考了同样为半血统设定的"吸血鬼猎人"题材。这样的题材在电影作品中已经相当泛滥。但却不是说本作改编成为电影后会成为俗气的跟风之作。在"恶魔猎人"中如此帅气的角色造型，中古与现代相结合的奇幻世界观与创新的战斗方式组合都会成为吸引观众的闪亮卖点。作品中所出现的场景与已经在游戏中铺设好的机关与解谜设定也会成为传统"吸血鬼猎人"题材电影中所没有的噱头。在这些前提下，改编之后成为卖座的商业电影怕不是什么难事。

可行性分析：

作为CAPCOM的看家作品之一，《恶魔猎人》在良好的商业收益下也已成为系列作品，虽然后几作的剧情远没有首作充满爆炸性，但"但丁"的偶像气质已经越来越深入人心（当然，女主人公与但丁的哥哥维吉尔的造型都达到了虚拟偶像的级别）。我们暂且不说作品本身的剧情铺垫与商业要素之优秀，单说将这个形象偶像化的影视号召力便值得进行改编。这可不是空穴来风，本作的电影化消息已经有所耳闻，虽然不是官方透露，但但丁出现在银幕上的日期应当是近在眼前了。要说《恶魔猎人》改编方向唯一的不利因素便是剧情本身太接近的传统"吸血鬼猎人"复仇的老套结构。所以作品如果要进行系统的改编，便要着重于美型的外表与帅气的动作造型，尽量的避免与传统同类型电影的特点相雷同，借助偶像气质发展应当是必须的。

[半条命]

Half Life / 游戏上市日期：1998 / 游戏类型：第一人称射击 / 游戏厂商：VALVE

改编理由：

众所周知，《毁灭战士》已经被推到银幕之上。IDSOFT所制作的的《毁灭战士》拥有极高的人气，被改编成为影视作品也是理所应当的事情，但笔者必须要说的是，FPS游戏中还有一个抗鼎级作品在剧情方面更为引人入胜，更适合改编成为影视作品，那便是大名鼎鼎的《半条命》。以这款作品的剧情铺垫来看，如果制作成科幻动作电影，素质定是凌驾在《毁灭战士》之上的（由于剧本的相对空洞，《毁灭战士》的改编电影确实素质平庸）。而作为一款FPS游戏来说，《半条命》与其他知名科幻FPS游戏所不同，游戏的射击精度与武器设计，以及多形态的外星生物都是为了剧情铺垫而设，真正了解《半条命》系列的玩家也深知游戏的最吸引人的地方在于剧情模式，可见作品情节的感染力度之深。作为FPS游戏来说，本身主视角的推进感觉如同《异形》中开创的推进镜头一般，会带给观众一种独特的紧张感。剧情围绕着黑山研究所所创造的裂变成就而来，系列中介绍了黑山研究所实现了所谓的"心灵传输"技术，这个作为科学物理角度上来说的伟大成就却没有用到应该用的地方，由于时空裂缝的展开，造成了令一个有生空间XEN与地球的层叠共震。大量生物通过这个时空裂缝到达了地球。



↑实力对比悬殊却不得不进行的一场战斗

可笑的是，政府竟然出面准备将全部科学家及当地有生力量清除，我们的主人公科学家Freeman幸运地得到了一种高科技防护衣HEV，从而同时面对地球方特种部队的追杀与外星生物封锁，拯救地球的双重责任。在经过苦战之后，Freeman到达了外星人的巢穴XEN，最终实现了封锁，并拯救了地球。这样的作品如果改编成为电影不但包括了高科技的武器，激烈的战斗，并能将外星星球的全貌在主人公通过裂缝之后给观众以强烈的新鲜感与视觉反差。而作品中地球政府的丑恶嘴脸与英雄孤胆的行为又阐述了深刻的人性层面，并突出了观众们都非常感冒的个人英雄主义。可以说，半条命被改编成为电影，内容与视觉效果都会有双重保证。

影片卖点：

这样的作品如果改编成为电影貌似会成为《异形》类的科幻恐怖作品。但实际上，作品本身由于主人公科学家的身份，在原作中更突出了其睿智的头脑与临阵不乱的智慧魅力。如改编成为影视题材，除了动人心魄的打斗，科幻场景与敌方特别的造型之外，定会出现多处精彩的解谜与世界观深度的铺垫……这些情节都会成为观众拍手叫好的闪光点。在科幻影视作品中，最容易出现的缺点便是背景力度不足，整个情节铺垫过于淡薄，造成之后只着重表现眩目的科技与外星效果，忘记了作品本身的情节力度才是影片吸引人的保障。在这方面，《半条命》的剧本便有着其他科幻影视作品所羡慕的情节背景。正因为如此，观众才会更全身心的投入到FREEMAN自救与救世并行的伟大行动中，并会被最后万般来之不易的完美结局而感动。

可行性分析：

虽然是一款相对比较久远的作品，但游戏的续作已经于去年11月登场亮相。虽



↑在二代中，画面表现已经接近影视画面

然续作的剧情比起本作来说逊色不少，但仍然引起了FPS界的巨大关注。如果这个系列能够成为影视题材青睐的题材，那么以首作改编的第一部定会引起轰动的，这样优秀的剧本，已经可以脱离游戏范畴成为科幻类作品的巅峰了。笔者所知道《光环》的电影改编计划已经开始实施，而同为知名度平级的FPS大作怕也只有本作与《虚幻》未染指影坛。所以说，本作（或系列）被改编成为电影的可能性还是很大的。



↑二代画面中能够看出镜头感的倾斜

[零：刺青之声]

Fatal Frame / 游戏上市年代：2004 / 游戏类型：冒险 / 游戏厂商：TECMO

改编理由：

在日本的电影文化中，灵异类恐怖电影所占的份额非常之大，世界知名度也极为广泛。对于电影艺术有兴趣的玩家朋友一定对《午夜凶铃》及《咒怨》这样的作品印象深刻。日式恐怖电影中具有寓意与充满玄机的构图，发人深思的剧情铺设与假可乱真的写实纪录风格都是极有恐怖深度的表现手法。在日本的TVGAME软件中，完美继承了日式恐怖电影特点的作品也只有《零》系列，而在《零》系列的众多作品中，笔者则认为最新推出的这款《刺青之声》除了将恐怖特质表现得几近完美之外，主题还烘托了爱情的真挚与感人的自我牺牲精神，为游戏改编为电影提供了难得的脚本。在剧情中所交代了自由摄影师黑泽怜，因为受到了委托而身处谣传为鬼屋的深山老宅进行拍摄，之后冲洗后的照片赫然出现了当年已经谈及婚嫁但却不幸因车祸告别人世的爱人久世要的身影，身为未亡人对爱人长久的思念导致了她之后的魂念长久的陷入到这古宅灵地而难以自拔，而因为对死者太过强烈的思念令其在灵地所处时间越长，身上便越是遍布了代表灵之侵蚀的刺青。如果再这样下去，便会脱离生界而永远堕入死地再不复生……令人感动的是，只要能再与爱人在一起，她竟然宁愿如此。在剧情的最后作为亡者出现的久世要终于见到了怜，他将怜身上所有的刺青吸附到了自己身上，并希望她好好的活下去。


↑这样的镜头完全参考了日式恐怖剧。


↑游戏的镜头语言非常丰富。

原本老套的灵异情节被这充满牺牲精神的爱情点缀的格外感人。整体画面除了恐怖的灵异场景之外竟然体现出了那种淡淡的忧伤，每一次意识深陷灵地后，玩家都能感受到身处现实生活中的主人公对爱人无限的思念与毫无生气且压抑无助的伤感。这种抛离在恐怖题材之外的感人之处，怕是其他同类型电影都无法企及的。本作如果改编成为电影的话，对于演员本身内在气质的流露要求会非常高，但一旦把握成型，能够将原作中现世与灵地的穿插，受尽磨难但仍求相见的挚念表现出来，则一定是一部精彩绝伦的日式恐怖电影。

影片卖点：

这样的灵异悲剧，本身便是非常吸引人的题材。对于恐怖电影的爱好者来说，交杂着这样真切情感的恐怖电影实在稀少。如果本作被成功的改编成为电影作品，将同时具有视觉系恐怖的颤栗与日本爱情主题电影独有的细腻。这样的作品一定会吸引众多观众的支持，要知道，连《咒怨》这样的视觉系作品都达成了票房的大成功，所以本作如果改编成为电影基本上没有什么票房障碍。我们可以大胆预测其被成功改编之后不但会在写实灵异方面制作完善，更会将原作中那种刻骨铭心的爱情主题表现的更为深刻，为日式传统恐怖片增添了剧本多层次的表现力度。观众们观看后会发出不但紧张，但更为感动的呼声……这就是本作的剧情魅力所在了。

可行性分析：

日本对于同类型影视作品的偏爱决定了本系列被改编的可能性极大。但由于《零》系列本身世界观搭造的细致与庞大让笔者很难推断如若被改编，制作方会先从哪作开始选择。但无论如何，这作结合了众多商业要素于一身的恐怖经典游戏本身具有的影视表现力与情节表现力是众所周知的，客观的说，如果系列作品真的开始了影视改编，那么本作应当是优先考虑的成熟作品。


↑这样的影视构图居然出现在游戏中。

[马克斯.佩恩]

Max Payne / 游戏上市年代：2001 / 游戏类型：第三人称视角射击 / 制作商：Remedy Entertainment

改编理由：

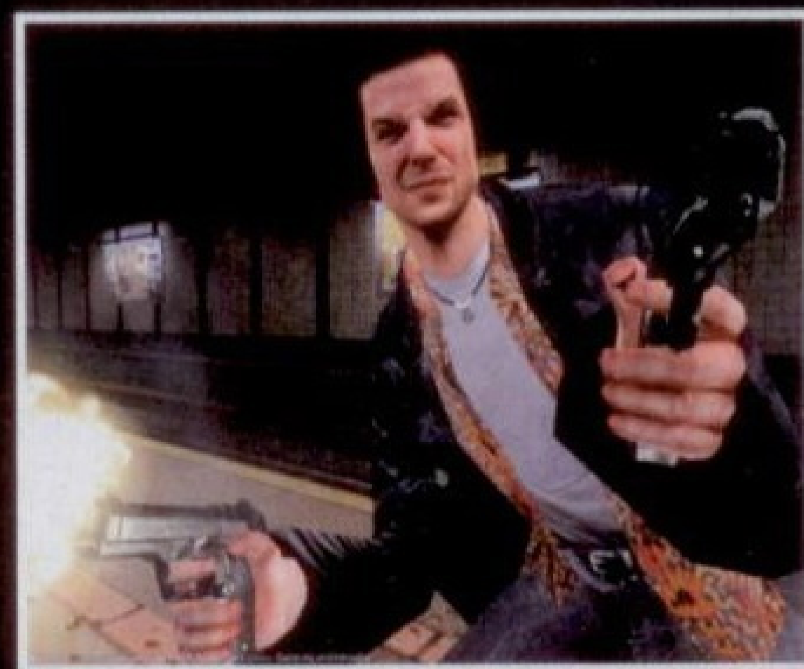
说实话，欧美暴力动作电影已经足够泛滥了，打着黑帮与警方对峙招牌的电影对于热爱电影的玩家来说似乎都有些审美疲劳，可见如此的经典已经跨越年代界限，太过老旧了。但如果一个


↑这样的镜头与“英雄本色”无异。

故事同时包含了复仇，暴力，黑白两道的纠葛并极为热血的刻画出了一个孤胆英雄的无畏与豪迈，这样集中了众多老式经典要素于一身的作品还是很有观赏性的。而著名的第三人称视角射击《马克斯.佩恩》便是这样具有这样综合性剧情要素的作品。这款在当年实现了镜头式剧情表现与第三人称视角射击融合，且操作感极端优秀的暴力作品有着厚实深邃的剧情：马克斯·佩恩是一名缉毒特工，常年与毒品势力相接触本身便是极端危险的工作，但由于其敏锐的洞察力与出色的身手，一直隐藏着身份为政府搜集一个又一个宝贵的破案资料。游戏是从马克斯·佩恩发现了一种名为VALKYR的特别毒品开始的，这款新型毒品不但能够更轻易的令人上瘾，且上端售价极为廉价，这样容易泛滥的毒品则一定是背后的大头准备垄断毒品市场所进行的大手笔。正当马克斯·佩恩慢慢的找寻到毒品的源头时，政府中他的上司突然惨遭杀害，而由于暴露现场的资料陷害，马克斯·佩恩居然成为了最大的犯罪嫌疑人。这时，真正幕后的杀手与毒品源头纽约黑手党又将马克斯·佩恩的太太残忍杀害，并正式开始了对佩恩的追杀。已经一无所有并无退路的佩恩展开了自己一个人的复仇计划，经过线索的捕捉与孤身隐蔽作战的智慧，最终其一人杀入纽约黑手党的总部完成了自己的复仇意愿，而最终等待他的不知道是怎样的结局。令人感到激动的是，这款剧情极为热血的作品在游戏内在表现方面除了血腥的枪战场面之外，还创立了如同吴氏动作片中慢动作镜头一般的缓速锁定系统。这个系统可以实现枪战场面主人公以一敌多时的画面拖慢，形成了特别的暴力美感，制作人力求在游戏的战斗画面中实现影视化的镜头表现效果。其实对于作品本身的画面制作来说，我们可以从游戏多个静态画面与第三人称视点下进行剧情过程交待的特殊构图中感受到开发小组力求进行影视化表现的影子，特别是静态画面中马克斯·佩恩的面部造型如此写实，让人不免怀疑其有真人模特的可能。而一个在剧情表现，动作要素，画面渲染等多方面都充满了影视情结的游戏，难道不应该改编成影视剧吗？

影片卖点：

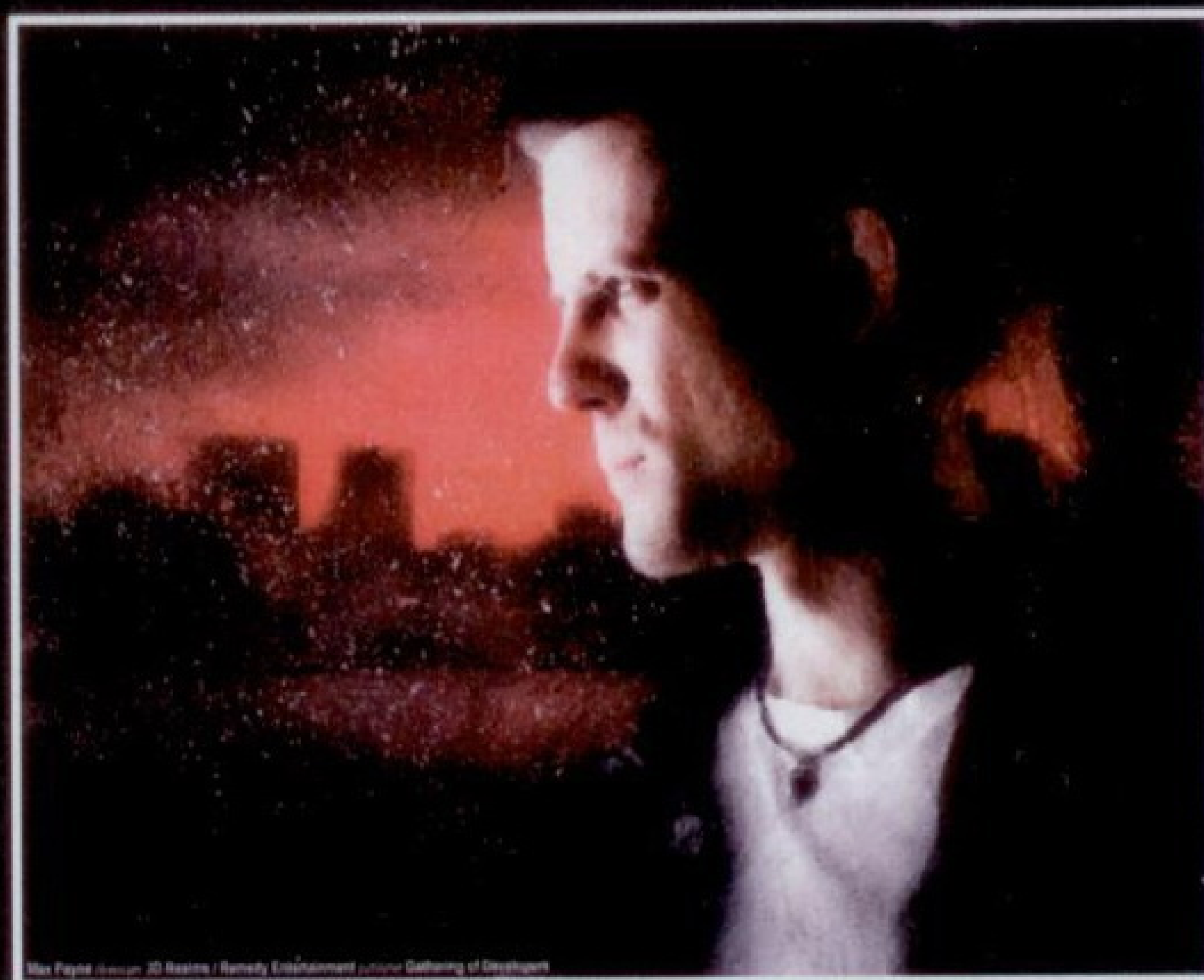
暴力枪战作品的确有些过时了，


↑游戏中的写实风格与喧哗风格并重

可本作中暴力与械斗不过是突出跌宕剧情的衬托，真正令玩家动容的本当是主人公悲惨的遭遇，身为警务人员却被整个世界所抛弃的悲壮（越说越有《无间道》的感觉了，呵呵）。正因为有这样厚重的剧情背景支持，主人公万般无助时所进行复仇行为更会令观众感到激动与莫大的情感支持。所以说，对于这样突出个人英雄主义的复仇作品到什么时候都会有固定数量的支持者。加上原作风格大大受到吴宇森枪战片风格的影响，无论是暴力美学的表现或是丝毫不加掩饰的枪战与流血都会刺激观众的肾上腺分泌，现在这么纯粹的枪战暴力片也太少了，本作如果被改编正好能够掀起这样的怀旧之风。

可行性分析：

作品本身具有浓厚的影视表现力，糟糕的是作为系列开山之作，本部游戏的年代也太过老旧了，并且在多年也未有传出有什么改编为影视作品的消息。好在作品的续作已经发展到了第三部，而剧情也在以一为基础不断的延续。如同三部曲一般的佩恩系列无论哪一部在剧情方面都可圈可点，就算一不会单独拿出改编，整个系列进行编剧再创作的可能性还是比较大的。刚才笔者也一再叙说，作品本身的动作风格极力模仿“吴宇森”的枪战片暴力美学风格，加上吴导正在好莱坞淘金，笔者敢说，让吴导亲自接触一下这部作品，咱们就可以等着看改编剧了……


↑这张游戏中画面已经把角色本身影视化了。

[波斯王子：时之砂]

Prince of Persia: Sands of Time / 游戏上市年代：2003 / 游戏类型：动作冒险 / 游戏厂商：UBISOFT

改编理由：

欧美众多的动作知名作品中，唯有《波斯王子：时之砂》能够成为剧本设计的经典。且不说其超凡脱俗的波斯王国世界观架构，单说其百转千回的历险与爱情主题便能够令人沉醉。游戏中所设定的时间之轮回更是充满了独有的浪漫气息，当制作人向我叙述了这样一段话时，游戏中如同影视台词般的语言魅力便牢记在笔者脑海中，多年来挥之不去："很多人认为时间就是一条河流，永远朝一个方向流淌。可是我曾见过时间的真面目，我可以告诉你，他们都错了。其实，时间就像暴风中变幻莫测的海洋。你也许要问我是谁，请坐下来，听我耐心说完，我会告诉你一个闻所未闻的故事"。原作中，波斯大军在波斯之王萨尔曼的率领下进军印度，一路势如破竹。当最终城破之时，居心叵测的魔法师维齐尔向国王呈上了可以控制时间的流转的神器时间砂漏，却怂恿王子利用时间匕首开启时间砂漏。开启的魔咒居然将萨拉曼和苏丹的臣民们全部变成了魔鬼，王子由于手持匕首免于魔咒，维齐尔的夺权计划却得以实现，并开始追捕王子。在逃亡的过程中，王子邂逅了印度的公主法拉，两个都持亡国之恨的敌人却微妙地走到了一起，并一起并肩战斗想努力夺回失去的所有。可他们在一次错误的行动后被维齐尔捕入天牢，万念俱灰之时，公主向王子说出"Kakulupia"这句从孩提时便得知的印度古语，意为面对任何灾黑暗都不轻言放弃，并一定会重回光明。重新振作的王子果然摆脱了逆境，但公主却在最后将面对维齐尔之前不幸失足香消玉陨。王子在完成复



↑当年，便做出了这样的视觉表现。

仇之愿后重新发动了时间砂漏，认定战争为罪恶之源的他让这一切都重回到了战争之前。一晚，王子潜入到了公主的闺房，他把曾经发生过的事情都说给她听，并告之维齐尔是个内心歹毒的叛徒，但公主却半信半疑。在维齐尔凶相毕露时，王子最终将其击杀。"原来，他真的是叛徒……但你为什么要编造这样一个荒谬的天方夜谭呢？"王子深情的看着这曾经与其出生入死的爱人，"你说的对，就当那是一个美妙的故事吧。"王子说完将匕首交还给了公主，踏身将去之时公主突然发问道："慢，我还不知道你的名字呢？"此时王子说出了深藏在心中已久的一句话"恩，就叫我……Kakulupia好了。"公主此时豁然明白了，如果他说的都是故事又怎么可能知道这句话的秘密……笔者说完了这个故事，您是否同意将这个故事改为影视艺术来感动更多的人呢？相信答案是与大怪是一样的。以当年的游戏画面来说，《波斯王子：时之砂》已经将相当华丽的立体场景搭建而成，无论是在皇宫之内或是地牢之中都将特有的影视气氛渲染到位，除此之外，王子飘忽的动作设计也是其他动作电影角色中所罕见的动作风格，这种融合了剑客，盗贼两种身法，同时具备当面血杀与背后暗杀的特有动作气质令人久久难忘。在每一次战斗时王子所表现出的喧哗杀法定会让观众感到新奇感，相比较已经表现的过于俗套的欧美中世纪剑客对决来说，这种充满异族情怀的武斗毕竟是有吸引力的。

《波斯王子：时之砂》有着被改编成为充满动作要素宏大史诗型电影的潜质，具有影视情怀之处如此众多，再举出几个也非难事，总之本作不被改编成为电影实在是影视艺术的重大损失！



↑整个场景的纵深突出了立体化的影视表现力。

影片卖点：

游戏本身感人的剧情便是全部的卖点，在大怪看来，多年的同类型影视剧中还罕有能与其并肩的感人剧本。何况作品中，两国争端的宏大场面，奇幻魔法的绚丽表现，王子与公主潜入作战的激烈紧张都将成为电影中的闪光卖点。而将作品烘托到最高点的爱情主题就更为不俗。笔者认为本作被改编成为电影的卖点在众多欧美游戏中处于绝对的领先位置。

可行性分析：

UBISOFT本身便是欧美软件超知名厂商，而本作又是其看家之作。虽然后期几部续作的水平有所下降，但这部经典作品却在众多玩家心中视为永恒的经典。作为动作游戏的开山系列之一，《波斯王子》的知名度已经跨越了游戏行业本身。而《时之砂》又是这个系列中最为感人致深的一作，所以被电影公司相中的可能性极大。这部经典被改编成为电影怕是众多老玩家心中的梦想，我想圆梦之日不久便能够实现了。

[绝体绝命都市2]

绝体绝命都市2 / 游戏上市年代：2006 / 游戏类型：冒险 / 游戏厂商：IREM

改编理由：

前面介绍的游戏作品，经过分析后作品多会改编成为经典的爱情类，动作类，奇幻类或科幻类。而笔者之所以



↑即将坍塌前为生存而拼搏，很有感染力

推荐这款刚刚上市不久的二线作品，原因在于本作如经改编便是一场颇为精彩的灾难片，而与以往大场面，大制作的影片相比，《绝体绝命都市2》更突现了贴近真实的代入感。早期IREM发售的《绝体绝命都市》便开创了主流TVGAME硬件平台灾难逃脱类游戏的先河，以日本本土经常出现的地震为主体，将灾难之后的恐怖与主人公面对灾难的勇气与智慧表现的淋漓尽致。作品虽没有大红大紫，但也由于其独特的创作灵感与写实的游戏风格得到了各大游戏媒体的赞誉。延续前作的风采，刚刚发售的续作在画质方面有了显著的提高，更挑选了洪水这样的灾难主题，利用PS2平台强大的硬件能力，游戏中灰暗的场景与特殊的灾难场景都刻画的颇为细致，给玩家以特别突出的临场感觉。故事发生在近未来设定的2010年，虚拟设定的富坂市本是一座知名度极高的城市，为了城市扩展，政府推行了所谓的"GEO PROJECT"计划，实际上便是在地下实行挖掘，有效的利用土地资源，实现地下都市的建造。2010年12月"GEO CITY"便在这样的计划施行下在富坂市之下诞生，形成了城中之城的特殊格局。在城市建造完毕后，几日连降的大雨恶劣气候下富坂市政府仍想举办巨大的庆功会，这个大型聚会便在"GEO CITY"的多功能厅召开。就在聚会进行到高潮之际，位于富坂市城市中央的羽代河突然决堤，巨大的洪水不仅淹没了富坂市，并且开始向下陷落……整个城市与地下城市面临着前所未有的灾难。游戏中可以扮演各色主人公，例如服务生的大学生，到富坂市探望哥哥的女子等等都可以成为玩家操作并努力脱离险境的目标。面对灾难后面临崩塌的巨型都市，游戏中会出现各种各样的突发事件，而玩家不仅要在这复杂的环境中保证自己的生存，更要帮助面临死亡的其他求援者。游戏中已经将充满近未来风格的虚拟城市架构搭建完毕，灾难发生之前便已经有了很严谨的事件铺垫和剧情基础，这些都为改编成为电影提供了先决条件，游戏中层出不穷的危险事件也同样可以成为电影中惊心动魄的看点。以多角色，多视点平行发展的进程路线对于电影表现来说则更具优势，最终互有连带且共同逃脱灾难的结尾定会让观众感动不已。

影片卖点：

以往电影艺术表现出的灾难类题材大多都脱离平淡的现实生活，类似《TITANIC》与《完美风暴》这样的作品都远离了我们的现实生活。《绝体绝命都市2》的背景设定虽然为近未来，城市搭建也都为虚拟而成。但由于贴近现实感的建筑与城市风格，那种真实感与代入感是其他影视作品所不具备的，而对于这样细腻叙述的灾难题材，日本风格的电影则会更容易表达作品的主题。这些形形色色的角色平行发展，并一同逃脱灾难的剧情进程会不断吸引玩家的感情投入，作品吸引人之处也尽在于此。



↑画面略显粗糙，但将灾难效果细致表现。

可行性分析：

这样贴近现实生活的写实型灾难题材作品在影视题材中并不多见，且游戏已经提供了太多的资料支持与剧本支持，如若改编本当是水到渠成的事。可由于游戏本身的知名度有限，能否实现此梦想还要看这些知名导演们的锐眼是否能够到达如此偏颇的领域。玩家如果对于本作有过摸索后便会发现这款作品参考了众多日本影视剧中分镜与闪回等特别的影视表现形式，作品对影视感表现有所青睐，所以被改编成为影视也算对作品开发者的一种肯定。

笔者相信，就算本作不会被改编成为影视作品，不久的将来类似的灾难性影片也会与我们见面，也许，那位导演正是受了本作的启发……

向着梦想的彼岸起航。

昔日儿时旧梦，今朝四海畅游，举头遥望星空，回首涛声依旧。

人类征服海洋的欲望一定导致了人类最初的真正意义上的冒险。曾几何时，生活在陆地上的人类出于自然界或自身的原因，开始踏上迁移的征程。也许无数次的背井离乡都是翻过几座高山，或跨过几条长河。但这些障碍对于已经学会直立行走，并且高度进化的人类来说仍然是微不足道的。因为在大陆的尽头，等待着人类的是一望无际、深不可测的海洋。终于有一天，大海还是像屏障一样挡住了人类远征的道路。还来不及垂头丧气的人类，也许已经被大海的壮观景象完全震撼了。人类与生俱来的好奇心，被那种无边无际的神秘感觉深深吸引着。到底海的那边是什么样的世界呢？顽强的人类从此踏上了征服海洋的冒险之旅。

到了十六世纪中叶，随着造船和航海技术的发展，人类进入了以欧洲为主要舞台的大航海时代。这是一个无数勇敢的冒险家驾着帆船，向广阔而神秘的大海挑战的时代，是给欧洲带来无数的发现和希望的大冒险时代。本期“人生活剧”的主人公是充满浪漫的策略模拟游戏——《大航海时代Ⅳ》中的拉菲尔·卡斯特鲁。生于葡萄牙中产阶级家庭的少年拉菲尔出于对海洋的无限渴望和追求，十七岁那年终于决定加入到波澜壮阔的欧洲大航海浪潮中。

当时的欧洲正处于物资流入的时期，很多来自亚洲的茶叶、丝绸、调味料等正丰富着人们的生活。海上贸易空前繁荣，这也成了航海冒险家们赚取资金的主要手段。拉菲尔的朋友克劳迪、阿尔加迪斯和杰纳斯与拉菲尔有着共同的理想，成了拉菲尔海上冒险的第一批同伴。他们在里斯本的造船厂买了一艘小型帆船作为劈波斩浪的交通工具，在港口的酒吧里雇佣了一些年轻的水手，又在货舱中装入一些盐、橄榄油等特产品，就这样踏出了航海冒险的第一步。“大家各就各位，目的地港口——塞尔维亚！出发！”冒险的人生绝不是因为走投无路而铤而走险，也不是由于求胜心切而孤注一掷。走投无路是一种被动的选择，而求胜心切则是一种人生的盲目冲动。真正的冒险人生是积极而主动的人生选择，是渴望在冒险中证明自己的力量。

年轻的船长拉菲尔站在甲板上激动地说：“我曾经面对大海，兴奋得想飞起来，宁愿自己能变成一只海鸟，煽动双翅去海上搏击风浪。现在同样面对大海，我还是想飞。我



竟然抑制不住自己想纵身扑向大海，我想和大海融为一体，大海的博大的胸怀能包容一切，如果有来生，我愿作一只海鸥，与大海为伴。”水手们一阵欢呼，杰纳斯也回过头笑了笑，说道：“我们的冒险之旅才刚刚开始，还有很多意想不到的困难在等着我们，努力吧！”数日的航行可谓风平浪静，拉菲尔一行抵达塞尔维亚港。货舱里的盐和橄榄油卖了个好价钱。拉菲尔感到要想去更远的地方，就需要足够的资金来购买更大的帆船，而海上贸易的确是筹措资金的好办法。于是他了解到周边各地的市场行情，毫不犹豫继续将货舱装满当地的特产品，准备前往下一个目的地去赚取更多的钱。

经过瓦伦西亚港、马塞港，拉菲尔的小帆船到达了地中海中部的热那亚。在港口，拉菲尔见到了儿时心中的英雄——弗里奥。弗里奥是一名经验丰富的航海士，他拍了拍拉菲尔的肩膀，说“恭喜你终于实现了海上冒险的梦想，能从里斯本来到这里，看来你真的长大了。我也实现我的承诺，愿意为船长阁下效劳。”拉菲尔异常激动，更坚定了信心，“能够和您一起航海是我的梦想，今后还请您多多教导。”在弗里奥的带领下，这艘小帆船环游了整个地中海，回到了出发地的里斯本。其中有过几次与风浪的搏斗，但只是有惊无险。经过了几个月的披风斩浪，这艘功不可没的小帆船也要退役了。拉菲尔用卖掉小帆船的钱和贸易积累的资金，购买了一艘中型双桅三角帆船。

由于冒险心切，拉菲尔一行人只休息了几日，就向北海起航了。此时他的脸上已经脱掉了几个月前的稚气，“想不到不止是海洋，外面的世界原来是那样的精彩。”弗里奥指向东方，语重心长地说：“东方，那才是个真正精彩的地方，那里是我一生为之奋斗的航海目标。希望我们的船有朝一日能够停泊在东方的港口。”在拉菲尔的心里，神秘的东方代表着丝绸和精美的艺术品。此时，他的脑海里开始勾勒驶向东方的航海计划。拉菲尔掏出口袋里的指南针看了看，冲弗里奥微笑地说“一定会的！”

在北海地区的冒险中，拉菲尔第一次到了工业之都的伦敦，领略了工业社会的繁华。甚至把船开到位于北海最北部的斯德哥尔摩港口，感受了生平未经历过的严寒。由于他激情洋溢而随和的性格，冒险同伴的队伍中又多了几名志同道合的伙伴。他深知去东方的航线是遥远、艰难而且可能危机四伏。如果没有坚固而又强大战斗力的大船队，也许东方的冒险只能是一个美丽的梦。回到里斯本，他召集所有同伴在酒吧中开会，商讨下一步的计划。最终全员一致决定，以里斯本为战略中心，到非洲通过海上贸易来积累资金。最后拉菲尔说道：“我并非反对占有财富，而是要你们保证做到毫不激动地占有财富！”

大家不敢小看首次的非洲之行，为航海和贸易作了充分的准备。马德拉和拉斯帕马斯是大西洋上的两个港口，也是通往非洲的必经之路。一行人在拉斯帕马斯靠岸了，由于遭到风浪的侵袭，船体受了损伤。经过几天的修理，船体已经完好如初。但大家仍不敢怠慢，因为从这里到非洲西岸的绿角港，是一条长途跋涉之旅，而且时有鲨鱼出没。稍有不甚，可能会有沉



船葬身的危险。起航的前几天，帆船顺风而行，大家都松了口气。但第五天起，海面的风几乎停了，帆船的航速也降到了最低。弗里奥担心如果还是风和日丽，粮食最终耗尽可能也到不了绿角。拉菲尔命令水手们全力划船，可航速始终无法提高。到了第二十天，粮食已经所剩无几，大家早已精疲力尽，而且已经开始出现因饥饿疲劳而晕倒的水手。这时，“风……起风了！”站在了望台上的杰纳斯向大家喊道。风的确来了，而且是强风。“大家扬起风帆，掌稳舵，向绿角发起最后的冲刺！”

到达绿角才算是真正进入了非洲大陆。拉菲尔总结了惨痛的教训，决定腾出两个货舱全部装满粮食。此后拉菲尔一行冒险家们游历奇异风光的同时，往返在整个非洲半岛的港口间进行着海上贸易。在非洲东北端的摩加迪休港，此时的拉菲尔俨然是一名英姿飒爽的冒险家模样。他遥望着东方，若有所思，宛如一尊雕像。一年后，满载着财富、黄金和象牙的帆船回到了故乡里斯本。“是该拥有舰队去东方探险的时候了。”弗里奥拍着拉菲尔的肩膀说道，“你一定能够指挥一支无敌的舰队。”年少的拉菲尔抑制不住兴奋的心情，跑到酒吧，大声喊道：“各位勇士们，拉菲尔舰队即将起航，欢迎各位陪同在下，在大海上一试身手！”随即，阵阵欢呼声响彻酒吧。

一个多月后，由一艘北海三桅三角帆大船和四艘大型三桅方帆宽身船组成的拉菲尔舰队成立了。起航那天，里斯本港像盛大的节日一样，甚至王宫里的提督都前来送行。拉菲尔和伙伴们站在主舰的甲板上好像第一次出航的心情，望着故乡里斯本，向人们挥手告别。甲板上的弗里奥拿出一个壶酒递给拉菲尔，“船长阁下，这是产自东方中国的最烈的酒，此番航行，一定是充满了艰辛，你有战胜一切困难的勇气吗？”拉菲尔接过酒壶，一饮而尽。然后用充满自信的眼神看着弗里奥，说道：“这壶酒，我一定会十倍奉还！”

如果说冒险是一种自觉的人生，那么也许没有一个喜欢和敢于冒险的人不考虑可能发生的失败。冒险绝不是不计牺牲、不计后果，而是向极限发起挑战，突破人生的种种限制，达到一种理想的境界。不能说冒险家是盲目冲动的，他们往往预先考虑好失败后的各种情况才采取行动。就算冒险失败，他们也不会放弃再一次冒险的机会。冒险家的人生充满勇敢、智慧、新奇和令人惊叹的故事。他们给人们树立的是“不怕失败”的精神，而且显示出人类无所不能的力量。正因为人生中有了冒险，才会有梦想的实现。□文/龙马

近代FF系列中，不管哪个故事里女主角都跟男主角有一段精彩的爱情故事。也许是轰轰烈烈，也许是柔情似水。最新的FF12却标新立异，几乎没有爱情戏,而故事的主线却充满了严肃与压抑的情节：侵略、灭国仇、民族恨。这样一个世界观的作品带给玩家的恐怕不会是一个轻松的游戏体验。其实其中很多情节都是可以发掘出感情成分的，可是受限于游戏中对角色少得可怜的内心刻画以及一切都是点到为止的人物交流从而无法发挥。无奈之下只好勉强一下公主殿下扮演下双重性格的漂亮年轻小寡妇了，玩笑而已，不要当真咯。

哈尔姆 昂多勒4世《回顾录》第18章《未亡人复国记》

阿西亚站在拉巴纳斯塔大圣堂的阳台上，端详着手中的戒指。阿西亚把戒指放在桌上，从旁边拿起了那封信，并翻到了背面，一行小字写在正中："PS：请交给'女王陛下'。"阿西亚的脸上露出了轻松的微笑。

历史时间：巴伦迪亚公元前708年

阿西亚位置：达尔马斯卡王国首都

"汝之肉体在圣父的祝福中还于大地，汝之灵魂在女神的怀抱里获得安息。"阿西亚跪在拉斯拉的灵柩旁，眼中充满了无尽的郁闷与悲伤。

阿西亚内心独白之一："拉斯拉殿下，你好狠心……你死了丢下我一个人怎么办！？你死了我、我……我就变成寡妇了……"

——哈尔姆-恩多尔4世《回顾录》第12章《无奈的呐喊、寡妇诞生》

历史时间：无条件投降两年后

阿西亚地点：王都地下水道

一个女孩正手持长剑，在一个高台边缘和帝国士兵打斗。女孩虽然善战，但对方人多势众，有被包围的趋势。瓦恩快步跑到高台下面，向女孩喊道："喂，跳下来！"女孩见情势危急，转身从高台上跳了下来，瓦恩稳稳地抱住了她。此女正是达尔马斯卡王国的寡妇公主阿西亚。

阿西亚内心独白之二："好温暖啊……就像在拉斯拉殿下的怀抱中一样安全……不，似乎比拉斯拉殿下的更加温暖的说……刚才看那几个帝国兵里面有几个挺帅的时候还在忧郁是不是跳下来呢，看来跳下来的选择还真是没错呢。"

瓦恩问起女孩的名字，女孩还在无限YY中被突然呼唤，随口乱说自己叫阿玛利娅。"那几个帅帝国兵呢？"阿梅莉亚问芙兰，芙兰默默地摇了摇头。阿玛利娅的脸色沉重下来。突然，瓦恩手中拿着的宝石发出了光芒，阿玛利娅见状似乎吃了一惊，紧接着显出了愤怒的神情："这是你偷来的吗？"瓦恩慌忙挡住了宝石。

阿西亚内心独白之三："哼哼，竟敢偷我家祖传的宝石，这回可赖上你了，跑不了了吧小样。"

众人合力向水道尽头走去，打倒了出口处出现的强力怪物。谁知战斗刚刚结束，众人就被帝国士兵团团包围了,被当成盗贼团带到了拉巴纳斯塔的街上。"他只是一时糊涂，请饶恕他吧！求求你们！"潘奈罗猛地冲了过来焦急地向士兵们哀求。

阿西亚内心独白之四："什么？！这小子居然已经有个相好的了。害我刚才白白浪费那么多感情……郁闷。"

瓦恩等人被帝国士兵押到了战舰海龙号上。众人来到舰桥，看见大厅正中站着一名女孩，正是与瓦恩等人在地下水道中相遇的阿玛利娅。阿玛利亚见到巴修在众人之中走来，显出了讶异与愤怒交织的复杂表情。"殿下……"巴修走上前去，迎来的却是阿玛利娅的一记耳光。"为什么你还活着，巴修！竟然还敢到我的面前来！"阿玛利娅怒斥道。

阿西亚内心独白之五："拉斯拉刚死时候你干嘛去了？到现在才死出来，哼。"

半夜里，阿西亚一个人坐在飞空艇修特拉尔号的驾驶舱中，拨动着各种操作仪表。突然身后传来瓦恩的声音："这可是巴尔弗雷亚的飞空艇。"阿西亚继续摆弄着仪表盘，"飞空艇之后我会还的。"瓦恩质问道："怎么能随便偷别人的飞空艇！你还是公主呢！喂！你……""那种称呼不要再用了！"阿西亚发起火来。"这点小事就不要在意了，殿下。"后面传来了巴修的声音，阿西亚急忙回过头去，看到的却是手里拿着录音器的巴尔弗雷亚。他调整了一下机器，传出了阿西亚的声音："那种称呼，不要再用了。"关上了手中的录音器，巴尔弗雷亚说"我会把你交给侯爵的。"

"等等！"阿西亚急忙阻拦。"那么……请把我拐走吧！你是空贼吧？"阿西亚突然大声说道，"请把我从这里偷走吧！""这样做我能得到什么好处？"巴尔弗雷亚问道。

阿西亚内心独白之六："你这不是明知故问么，哼哼。这家伙虽然阴阳怪气的，其实仔细品味还是挺不错的么。还特意录下了人家的声音，嗯，发展一下他吧。"

王墓中见到了沉睡在这里的召唤兽魔人贝里亚斯。在众人的合力之下打败了贝利亚斯。它的形体化作一块召唤水晶。"那么，现在这个家伙的任务就是守护王家的财宝喽。"巴尔弗雷亚还在惦记阿西亚说的报酬。"不,财宝就是这个召唤兽本身。"阿西亚走向贝里亚斯曾经守护在背后的大门。巴尔弗雷亚发觉上了当："对于我来说，想要的可是更显而易见的财宝啊。"

阿西亚内心独白之七："你个坏蛋，还在装傻。我这么大一个活人，一直在这儿等着你呢呀……你怎么就这么……笨呢。"

——哈尔姆-恩多尔4世《回顾录》第16章《失去了一切的某人》

历史时间：帝国第八舰队全灭后第四天

阿西亚地点：拉巴那斯塔

阿西亚："请带我到加里福之里去。""远了点吧？"巴尔弗雷亚走过来。"你又想提报酬吗？"阿西亚问。"你知道就好办了。对了就那个吧。"巴尔弗雷亚指着阿西亚左手中指上的戒指。"这……这个不行……""不行就算了。"巴尔弗雷亚说。阿西亚慢慢从中指上摘下戒指,交到了巴尔弗雷亚的手里。"以后会还你的，"巴尔弗雷亚看了看手中的戒指，"如果找到了更好的宝物的话。""更好的宝物指的是什么？"瓦恩问。"谁知道。"巴尔弗雷亚说，"也许找到的时候就明白了。瓦恩，你呢？你想要的是什么？""我？就是，那个……"瓦恩犹豫了许久，还是没有说出来。

阿西亚内心独白之八："嘿嘿，他一定是对我有意思,要不怎么要人家的戒指……瓦恩是不是也……？这小家伙还不好意思说，还挺可爱的。"

一行人来到神都看到一个身着黑色服装、头发蓬乱、戴着墨镜的男子带着一位女性随从站在门口。男子径直走到阿西亚面前顺手将墨镜递给身边的随从："我叫阿尔希德。能见到阿西亚殿下，我真是万分荣幸。"说着,男子单膝点地捧起阿西亚的右手，在手背上轻轻一吻。阿西亚显得有些不知所措，潘奈罗在一边看红了脸，急忙用手捂住。男子抬头望着阿西亚，但依然捧着阿西亚的右手："真想不到，达尔玛斯卡的沙漠中竟能生长出如此美丽的花朵。"阿西亚不知如何应答。

阿西亚内心独白之九："哇！这男人好帅，还这么主动，真是对我的口味。那个小随从真碍眼……等有机会就让她消失。"

阿西亚走向天阳之茧，拉斯拉的幻像对着阿西亚伸出了手。"破坏是你的愿望吗？"阿西亚继续问道，"我的义务是复仇吗？"阿西亚看着幻像："拉斯拉，我相信你。你不是一个这样的人！"契约之剑斩向了拉斯拉的幻影,幻影瞬间变得模糊了。"那个人已经不在了。"阿西亚低下了头。幻影中突然传出了奥库里亚的声音，"你是用我们的破魔石将历史导向正途的圣女。"又是一剑，幻影完全消失了。"我不是什么圣女！"阿西亚喊道。

阿西亚内心独白之十："原来一直是那几个怪物搞的鬼，冒充老公的样子来骗我，还好我冰雪聪明识出了你们的诡计，我才不是什么圣女。我只是个郁闷的寡妇……而已。我不要复什么仇，我要去追求幸福。"

——哈尔姆-恩多尔4世《回顾录》第17章《寡妇的黎明与黄昏》

历史时间：击败维因后十分钟内

阿西亚位置：巴哈姆特号附近

"你知道自己现在在做什么吗？"阿西亚焦急地对着通话器说。"别担心，公主大人。"巴尔弗雷亚一边操作一边说道："你以为我是谁？我是这个故事的主人公啊。主人公是绝对不会死的。"巴尔弗雷亚把最后一个部件插进控制槽，巴哈姆特的浮力环立刻闪光，整座要塞渐渐飞离了拉巴纳斯塔上空。"芙兰！"巴尔弗雷亚转回身，却发现芙兰已经被震动时落下的废件砸昏在地。"让人操心的家伙……"巴尔弗雷亚急忙跑向芙兰。"拜托、巴尔弗雷亚，请快点从巴哈姆特逃出来……"阿西亚对着通话器喊道，"如果你死了，如果你死了……我……"巴尔弗雷亚抱起了芙兰。芙兰倚在巴尔弗雷亚身上，脸上带着微笑："美男子真辛苦啊。""傻瓜。"巴尔弗雷亚对芙兰一撇嘴。"巴尔弗雷亚——！"随着阿西亚撕心裂肺的喊声，寡妇公主的传奇故事算是告一段落了。

阿西亚内心独白之十一："早就看出他跟那个芙兰有一腿，居然无视我临死还跟那个芙兰打情骂俏，气死我了。拜托，如果你死了，如果你死了……我……我就一辈子都只能当寡妇了啊！"

阿西亚站在拉巴纳斯塔大圣堂的阳台上，端详着手中的戒指。阿西亚把戒指扔进湖中，从旁边拿起了那封信，并撕了个粉碎。阿西亚的脸上露出了无奈的苦笑。

阿西亚内心独白之十二："瓦恩跟他那青梅竹马过小日子去了。巴修死到帝国那边搞同性恋去了。墨镜帅哥回老家联系不上了。巴尔弗雷亚虽然没死但是跟芙兰双宿双飞，把戒指都还我了。……事到如今我只能说……本姑娘不爱帅哥爱江山！"

——哈尔姆-恩多尔4世《回顾录》第18章《未亡人复国记》



闯关族的家

第一百七十九回

·促膝长谈

□主持/小沛 □插画绘制/华尧

闯家第二次落到了小沛的肩上，这么说的意思当然指的是叶子同志依然在闭关修炼，现在我也不知道她什么时候才能练成"先天神功"，反正通过"千里传音"我知道还要再过一段时间。唉，现在游戏大作都时兴延期发售，怎么我们的叶子也延了呢？没办法，这期的闯家依然是由集新闻、米花、超G、卷首、电玩通于一身，神通广大、三头六臂、天人合一、美貌与智慧并重的小……沛来主持！

信来如山倒，信去如抽丝！看着桌子上满满的信件和回函卡，我既欣慰于读者们的热情，同时也为接下来的工作发愁。原来叶子患的是眼疾啊！上次看完那么多信之后，似乎眼睛还没有恢复过来，新的一批信就又到了。小沛在这里拜托大家，字迹一定要清楚啊，虽然现在大家很多都用电脑，可练字也不能松懈，为了不让小沛步叶子的后尘，大家多帮帮忙吧。小沛虽然是电软的小编，同时也是闯关族的一员，但执掌这个家倒是时间不长，所以有很多东西想和大家讨论分享。下面就先列举一二。

第一，到底读者大人们有多少人拥有当今较为主流的游戏主机？我身在北京，所见所听极为局限。但每年一次回山东探亲，也知道了不少当地的情况。举

例来说，我山东的同学中只有两人有PS2，一人有GBA，一人打算买XB360，其余还停留在MD时代，或者就干脆因为太贵而不玩了。我没有忘本，虽然现在喜欢的主机都有了，可我没有忘记在山东读中学的经历。那时候如果没有电软，我们可以说就是火星来的，什么PS？什么土星？什么PS2？天知道这些是什么。现在托工作的福，所有主机都能玩到了，可看到很多读者来信中说："拜托让我中奖吧，我好想要一台GBASP。""我是我们这里第一个拥有PSP的人。""我们这里很穷，买不起主机……"诸如此类的信件让小沛又想起了过去的辛酸。所以我想问这个问题，也希望得到答案。我想让身在福中的人了解幸福得来的不易，同时也让不幸的人们得到希望。我不希望只看到花2600块钱买一台PSP，却只当MP4用的人。只希望看到珍惜眼前的幸福、愿意用心体会游戏的闯关族。

第二，到底有多少人愿意从事我们游戏编辑的行业？从几次招聘来看，希望来这里工作的人的确非常多。很多人都是以玩家的身份，因为喜欢游戏而来，或者是因为喜欢电软而来的。小沛也不例外，读了那么多年电软，把心都融入到里面了，来这里工作当然是实现了自己的梦想。不过工作的压力有多少人知道？小沛并非在诉苦，而是希望能和读者多多沟通，让大家能够相互了解，相互体谅。举个最简单的例子。自



从小沛主持"超G女生"后，收到的来信中就有很多不同的声音。有说好的，也有说坏的。这很好，有不同的意见，我们才能提高。但是当读到有些批评意见的时候，小沛却非常寒心。诸如"某某期的女生太难看了。""这个栏目不健康，应该取消。""这个栏目不知所谓，和电软不搭配，跟游戏没关系。"

对于上面的意见，小沛只能说是因为咱们之间缺乏沟通，缺乏理解。下面小沛一一为您解释，如果您能理解我的心情和用意，相信您会改变看法的。首先是说女生的相貌。小沛不只一次地说过，"超G女生"不是选美，它就像是一个介绍新朋友认识的栏目，相信大家的朋友圈里也不都是俊男美女吧。这个栏目是让男性玩家们知道，其实游戏不光是男人的天下，女性玩家中同样有高手，同样有着和我们一样的爱好。如果是为了选美、养眼，那我们不会傻到就用一页的内容去和偶像类杂志抢饭碗。而说这个栏目"不健康"的人，小沛就实在哭笑不得了。游戏中的女性角色或许有的可以称作不健康，可就算是意图明显的《死或生》也没有多少人有意见。而参加超G女生的玩家们又有哪一点可以和不健康扯上关系呢？眼看夏天就快到了，那时候她们的衣服一单薄，我真害怕会收到更多这样的意见。最后说说这个栏目和电软的关系。同样是增进了解和沟通，"闯家"和"超G"有本质的区别吗？一个是大家杂谈，一个是单独介绍，目的基本一样，只不过对象的范围不同。电视游戏玩家在整体上属于弱势，电软除了介绍游戏之外，还承担起了联合这个团体的责任，大家都是闯关族，大家都是一家人，排挤谁都不合适。

前面说了这么多，最后还有一点。那就是小沛主持这个闯家的问题啦。我和叶子的风格不太相同，可能大家一开始不太习惯。但小沛的态度可是非常严肃的，凡是我经手的栏目，我决不希望比别人差……当然，要想做得比叶子好是比较困难。总之，希望大家支持我，只要得到家人的认可，小沛就是累到吐血也心甘了！

"游戏拉近你我他，天下玩家是一家！"

——广东梅州 廖瑜

VOICE 小沛，看来咱俩真是臭味相投呀！《天若有情》真是百年不遇的好片，让我看得不亦乐乎！说实话，我也倾心于李玮凡，小沛不会吃醋吧？《逆转裁判3》是不可多得的神作，也是我一直奉为的经典，为此我买了《复苏的逆转》，我可是逆转的FANS啊！《马里奥赛车DS》也是我非常喜欢的一款游戏，有机会一定会找小沛挑战哦！

From 河南正阳县 梁超



其实小沛我并不是非常喜欢《天若有情》这部片子，只是比较喜欢小凡这个角色。有那么一个既漂亮同时又善解人意的女友，夫复何求啊！我也忘记自己什么时候说过喜欢玩《逆转裁判》，这个系列的确非常棒，但最多玩两遍，因为剧情都了解之后也就没有通关的乐趣了。至于《马里奥赛车DS》，我自从把所有赛道拿到第一后就把这款游戏雪藏了，因为这段时间的好游戏实在太多，玩不过来啊。不过还是欢迎大家挑战！

VOICE 玩游戏应该尽力挖掘其中的技巧，做到事半功倍，不应该只靠级数高去打遍天下，应尽量以技巧取胜。而且不能过甚地沉迷于游戏。要知道，游戏是带来快乐的，如果整天盯在上面，就失去其本身的意义了。游戏不在多，而在深。

From 江苏南京 刘雪超

您所说的当是现今游戏的至高境界，想要实现绝非易事。特别是我们小编，挖掘其中的技巧倒是经常的事，但"沉迷"也是难免的，特别是有些游戏就算自己不喜欢，也要硬着头皮玩成达人级！这种痛苦大家是不了解的。

"我'游'固我在，我在故我'游'。"

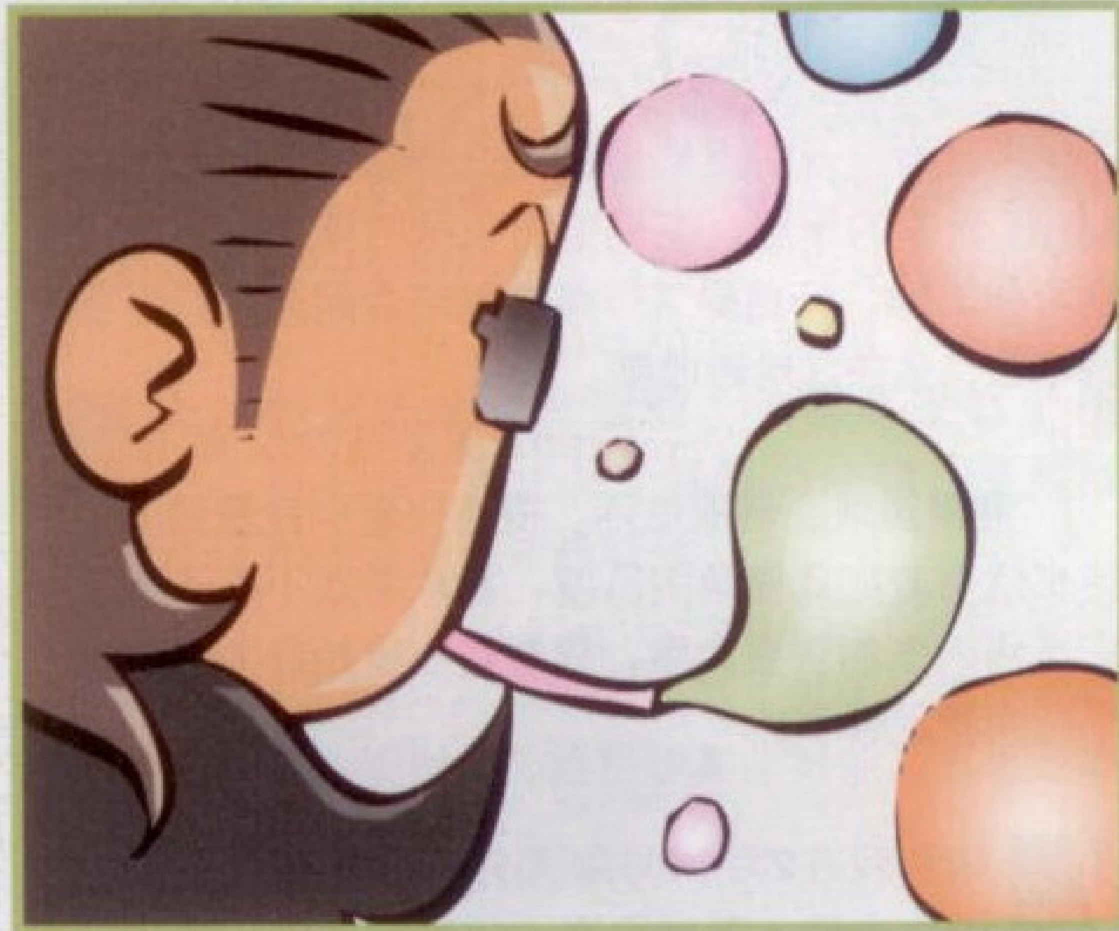
——浙江海宁 钱智渊

VOICE 没钱买机，想机时很痛苦，买过机后，玩着它，很快乐。但是手里有钱却没有时间买机时，那才叫备受煎熬。我们这里是一个小县城，根本就没有买的，当然也没人卖，唉！现在上学好长时间才放两天假，真是不爽啊！叶子姐，救救我吧，我该怎么办？如果没有家，真的就不知所措，走投无路了。叶姐姐，我有一个问题一直想问你，家是在什么样的状况下诞生的呢？

From 河南中牟县 吴磊



别想太多了，把游戏作为自己努力学习的奖励，在上课的时候刻苦一点，周末再适当放松一下。闯家是玩家们的天堂，但小沛不希望在这里宣扬游戏至上的观念，游戏只是我们大家共同的爱好，并不是必须放在第一位的。至于闯家的诞生，当然是为了让孤军奋战的玩家们能够找到属于自己的天地，在这里畅所欲言。现在闯关族的队伍壮大了，可当时大家都是地下工作者啊！



风水轮流转，木头崛起了。



风林

●大概这期手札很多同事都会写到FF12吧？这期《电软》连卷头特辑、特别策划、新闻都要给这款超大作让路，并奉上完全攻略，相信各位一定满意。另外，《最终幻想12》的完全攻略本大家都拿到了吧，希望通过这款"电软"史上投入最大人力的最速宝典能够帮你完整地了解整个游戏的内容。

●唯夜姐姐最近恢复得不错，估计下期她就可以再回到我的对面了，大家耐心等待啊，很快了，我已经准备好很多工作给她，哇哈哈哈哈哈哈哈哈……我残忍不残忍啊？

●说到唯夜姐姐病倒这件事，已经有很多热情读者发来慰问信，甚至还有精致的小礼物。这些相信会让叶子姑娘回到岗位时大哭一场的。所以大家抓紧时间准备点惊喜给她吧！比如写点关于寂静岭、零的原创小说之类的，或者用纸巾写点感人故事之类的，她看了肯定会激动得说不出话。透露给大家一个小秘密：最近她心理特脆弱，受不了打击，所以大家不要说什么刺激性太强的话给她。

小沛说： 上次手札写得少，这次木木算是痛改前非。以至于连小沛说话的地方都没有了！

男人也要追求骨感美！



PERFECT

●生化专辑出了，个人认为是电软有史以来发行了最全面、权威的系列特刊。尤其猴子在最后部分原创的"实话实说BIO"，很有趣，看来他对于生化系列的感情并不逊于单纯热爱小刀通关的荇菜。

●连续两次在手札里"脱帽"，很多人问PERFECT为什么如此崇拜金刚以至于频繁致敬，其实本人也很冤枉，PERFCT在生活里并不喜欢戴帽子，可是在华尧笔下却成了固定戴帽子的人，所以才借这个机会"脱帽"。

●最近编辑部里流行减肥，虽然很多人说PERFECT不胖，但是老实说"冷暖自知道"——节食是件痛苦的事…

小沛说： 华尧真是把PERFECT的英俊形象给毁了，小P在编辑部里可是数一数二的帅哥！至于减肥一事，真是说到了小沛的痛处。风林最近减肥卓有成效，而小沛看着自己的"救生圈"却束手无策。小P，你就知足吧！



全格斗游戏至霸，每个都忽悠两下。



大怪

●“断背山”大怪是绝对不会去看的，对于“基情”我是无法理解也不想去理解的，但是还是要恭喜一下李导，其执导的片子每一部都有着坐标般的方向性，且风格都大相径庭，华人应为有这位天才而骄傲。

●4月13日这个日子是要大庆祝的，你们一定不知道为什么。GGXXSLASH就在当天上市！大怪毫不犹豫是必然购买正版的。这次家用版的推出终于能让大怪好好练习一下心驰神往的技巧型角色SOL了（之前便一直是使用PO与FA）更让我高兴的是，本次PS2移植版的价格只有5040日元。

●SAMMY......厚道！！！！

小沛说：看了他上面的话，我都不知道该说点儿什么。这个家伙可是害人不浅啊！因为小沛喜欢格斗游戏就拼命给我介绍这介绍那，拜托，专一一点儿好不好啊？小沛可是新好男人，总之你不要指望我会陪你练GGXX……

“玩游戏，在游戏中寻找自己的天地。”

——浙江湖州 米乐瑋

VOICE 进入游戏的虚拟世界，打开心中的梦想，体验玩家的乐趣，享受电击收藏的美妙，但不能不学习和工作，一定要工作与游戏结合起来才行。多支持电软，多关注电击收藏。

From 黑龙江哈尔滨 赵云鹏

健康游戏，健康生活。很高兴看到家里的人们对待生活有着如此健康的态度，喜欢游戏不在于永远把它当作人生的首要大事，只要在心里始终为它保留一个空间就足够了。



VOICE 她和我在2月14号那天分手，我想没有人比我的这个情人节过得更“特殊”了吧。我现在只想提醒家人一句：拥有的一定要好好珍惜，想后悔的时候就来不及啦！真的，我现在是有血的教训了。很多时候我们已经算是幸福了，只是我们缺少发现，等幸福离开的那天，后知后觉能挽回什么呢？

拥有即是幸福。

她并不喜欢game，所以我也渐渐远离了游戏，只是习惯性的把每期电软买回家随手翻翻，偶尔一期没买到也不像原来那样心急如焚。呵呵，或许连个“伪非player”都算不上了吧，现在看着电软竟多少觉得有些陌生了……我要回家！因为有家也是一种幸福！

From 四川合江县 刘珉铭



不是我不明白，这世界变化也太快了。想当初，小沛上高中的时候，班里几乎没有谈恋爱的。就算有也都是“地下工作”，从不敢公开。现在收到的许多来信中凡是提到感情问题的却大部分是中学生。什么都不说了，面壁思考一会儿……

古代人15、6岁就可以谈婚论嫁，其实那还是因为压力小。现在的社会超现实，没有经济基础就不要谈感情，小时候的那种天真到长大之后就只剩下幼稚了。而且年龄小，对于感情的理解也就不深，像我这把年纪（听起来很老，其实20多岁）也不能真正说懂得感情问题。你放弃了游戏倒是让我挺意外的，看来你还真付出了不少。现在欢迎你回家，这里是不会和你说分手的。

“没有游戏的人生毫无乐趣，没有闯家的电软失去灵魂。”

——广东江门 郑锦伟

VOICE 游戏可以成为我们生活中娱乐的要素之一，但万万不能将它变成我们的负担！否则，这种快乐会变质的。强烈建议给叶子涨工资，但要加大工作量，每月只放两次假，放假期间工作由木头代劳，而放假时间嘛，别太长，一次也就放15天吧！

From 内蒙古赤峰 齐亚轩



你的愿望基本实现了，叶子这个家伙还真能歇，这期的闯家又是小沛我独挑大梁。你可不可以也希望给我加工资啊？放心，一定请你吃饭。

VOICE 叶子同学，允许我这么称呼你，学生时代，你也一定怀念吧？失去了，才知道美好，拥有时，却不太在心，这也是人之通病吧，看了一年电软，终于在25本纪念时写了回函卡（原谅我的不忠……）总感觉一年前与你们的邂逅仿佛历历在目。一年的变化不小，上了高中，分了文理，经常会想你，想与你聊聊小时候争夺手柄，聊聊你对《零》的感悟，至今仍记得那篇《追忆似水年华》，觉得人就是在忙碌中生活，间或想起逝去的年华。电软陪我一年，虽不知以后将会陪我多久，但我会珍惜这只属于我们的时光——我这一生都不会忘记。

From 山东东营 刘兴邦

“努力游戏，努力看《电软》。”

——天津河西区 宋晶晶

VOICE 风林的XB360到手了，小沛的富士S9500也到手了，大怪的《天下第一剑客传》也到手了，那我的PS2啥时候到手啊！要不你们的一等奖能不能改成PS2呀（NGC也行，嘻嘻）！那叶子，你最想得到的是什么呢？

From 云南丽江 张凌霄



我们喜欢的东西要是有人送就好了。至于叶子最想要的，我还不知道。如果你手持鲜花去看望她，应该效果不错。她的家庭住址是北京市……，算了，还是告诉你们电话号码，先预约一下吧。她的手机号是13967……。忘记了，下次再说吧。

VOICE 我最讨厌放假了！！因为我在县城读书，《电软》和《PG》只有在县城里才有卖，在家乡却没有。放假时只能邮购，但每次都等了很久才能寄到家中，等到花儿都谢了……所以我讨厌放长假……特别是春节。邮递员是不是也有放假的啊？又迟上几天，汗！我这可不是开玩笑的，我真的不想放长假。

From 广东梅县 古伟县

你真的讨厌放假？就算杂志晚几天到，起码你可以在家里无忧无虑地看啊。要是等开学，功课一忙起来，哪还有那么多的空余时间？你就知足吧，小沛现在想放假都快想疯了。要不，咱俩换换？我可是能在第一时间看到《电软》和《PG》哦，绝对第一时间！

“游戏是天堂里的天使，闯家是天堂的设计者！”

——广东佛山 霹雳·战神

VOICE 马上就要开学了，如果你跟我一样还是学生（初中，高中生），那么看电软的时间一定不多，但我们还是要买的，因为它是我们另一个共同的家。

From 辽宁大连 刘宝鑫

VOICE 第一次写，当兵一年了，电软也陪我走了一年了，枯燥的军旅生活让我结识了电软，其实我本身不是个家用机游戏用户，但是，是电软让我了解了游戏的意义。以后我会一直支持你的。

From 福建永安 白鹏

请叫我超级无敌、金刚不坏的小朋友吧！

北斗

●最近记忆力似乎有明显下降的趋势，接连忘记了好友和老妹的生日，每次都是在事后两天才突然记起来并打电话“补救”，结果自然是被大骂一顿……老姐得知此事后遂于近日反复提醒北斗其生日快到了，这次要是再忘记的话，估计回头大家就等着给我收尸了吧。

●在经历了前不久一次突如其来的降雪之后，我终于可以确定：春天来了！不是因为窗外明媚的阳光，而是办公室里同事们不时响起的间歇性喷嚏声。仔细算一算，自己好像已经有十多年没去过医院了；听报纸上说，平常很少生病的人，基本上都是一得病就翘辫子那种……

小沛说：北斗的身体绝对可以称得上是人类的奇迹，强烈建议有关部门将其解剖研究，以揭开不怕冷和不生病之谜，也好造福苍生！





天将降大任于吾，必先苦其叶子。



小沛

●天气热，蚊子多。没想到进入3月份就要和吸血鬼做斗争，老天啊，给我鞭子和十字架吧……还有电蚊香！

●这段时间也见了叶子几面，其精神矍铄远胜小沛，然而当问及几时回归编辑部时，得到的答案却是："我还想再歇一段时间。"上帝啊，把她的病给我吧……最好再给我一台360。

●和PERFECT打赌，如果小沛一个月内将FF12完美通关的话，他就请客吃饭。结果游戏刚一发售小沛就自动认输了。真主啊，不是我小沛无能……麻烦你多给我些时间吧。

小沛说： 这一期的手札把老天爷、上帝、真主都给惊动了，不是小沛我大惊小怪，实在是烦人的事情太多。在闯家里歇歇是小沛难得的乐趣了，不知道叶子什么时候回来，反正她不在的时候，木木倒是翻身了，您瞧下面的COS……

"家人家语，温馨无比。闯家，闯家，闯多了自然就成家了。"

——重庆江北 张今

VOICE 我的"最终幻想"是成为"拳皇"，我首先用"铁拳"打败了"蜘蛛侠"和"绿巨人"，成为了"街头霸王"。在得到"合金装备"之后，我拥有了更强实力挑战"恶魔猎人"。"波斯王子"很快便听说了我的名字，他请我去解决他们国家发生的"生化危机"，据说破坏分子是一群来自"恶魔城"的"口袋妖怪"。我很快便完成了他交给我的"零点行动"，并打败了最终BOSS"鬼武者"。我的报酬是一辆"极品飞车"。我现在的实力已经"战国无双"了。有人将我的事迹写成了一部书——《深渊传说》。

From 四川大学 李唐



有一天，我拿到了一本名为《深渊传说》的书，但书中的内容却和你的不一样。"魔界村"里住着一位"妖精公主"，因为失落了"公主的王冠"，她的脾气大变，成为了残忍的"吸血鬼莱恩"，邻近的"动物之森"更被公主控制，动物全部异变成了恐龙，于是人类社会爆发了"恐龙危机"。就在"死或生"的紧急时刻，"旺达与巨像"挺身而出，这两位勇士就是古代"寓言"中的"大神"，他们具有解除诅咒的"灵魂能力"。经过一番"勇者斗恶龙"，终于使它们恢复成了善良的"任天狗"，人们从此结束了那段"心跳回忆"，而公主则遭到了"天诛"的惩罚。

VOICE 我喜欢玩游戏，却说不出原因，总之，我知道自己喜欢。小时候以为玩游戏，只是为了娱乐，可以随便对待。但当自己越来越大时，才发现自己离不开游戏，游戏可以让我领略到美好，壮观，刺激，真实，情感等，如果有人反对游戏，我不会理睬他，因为我总认为我喜欢做的事是对的，祝愿大家能从游戏中体验到快乐，深化友谊，千万别玩过火，有时也应出去晒晒太阳，你说是吧？

From 浙江富阳 钱永宽

VOICE 我是一名军人，现任某部指导员。亦是一个不折不扣的老玩家。因工作原因加之地处偏远，不能每期都及时购买到《电软》，但心与家紧紧相连。从蹒跚学步的《创刊号》到如今日趋成熟的《电软》家族，你们的不断成长进步都令玩家和读者感动，谢谢你们为大家带来的精神食粮！祝家人丁兴旺，新年新气象！

From 山东蓬莱 吴远锋

向伟大的中国人民解放军致敬！小沛收到过不少军人的来信，每一封信的内容都非常恳切，我看后很是感动。我估计咱们的年龄应该差不多，不然你怎么有机会看到那么多的《电软》还有创刊号呢。能为你们的业余生活带来欢乐实在是莫大的荣幸，小沛给你们敬礼了。

"游戏玩得越久，越觉得它是门艺术。"

——上海徐汇区 陆志伟

VOICE 想问小沛选择"超G女生"的第一条件是什么？是外貌？声音？还是随机？第5期的这位姐姐挺不错，貌似张娜拉……

From 上海普陀区 周一晖

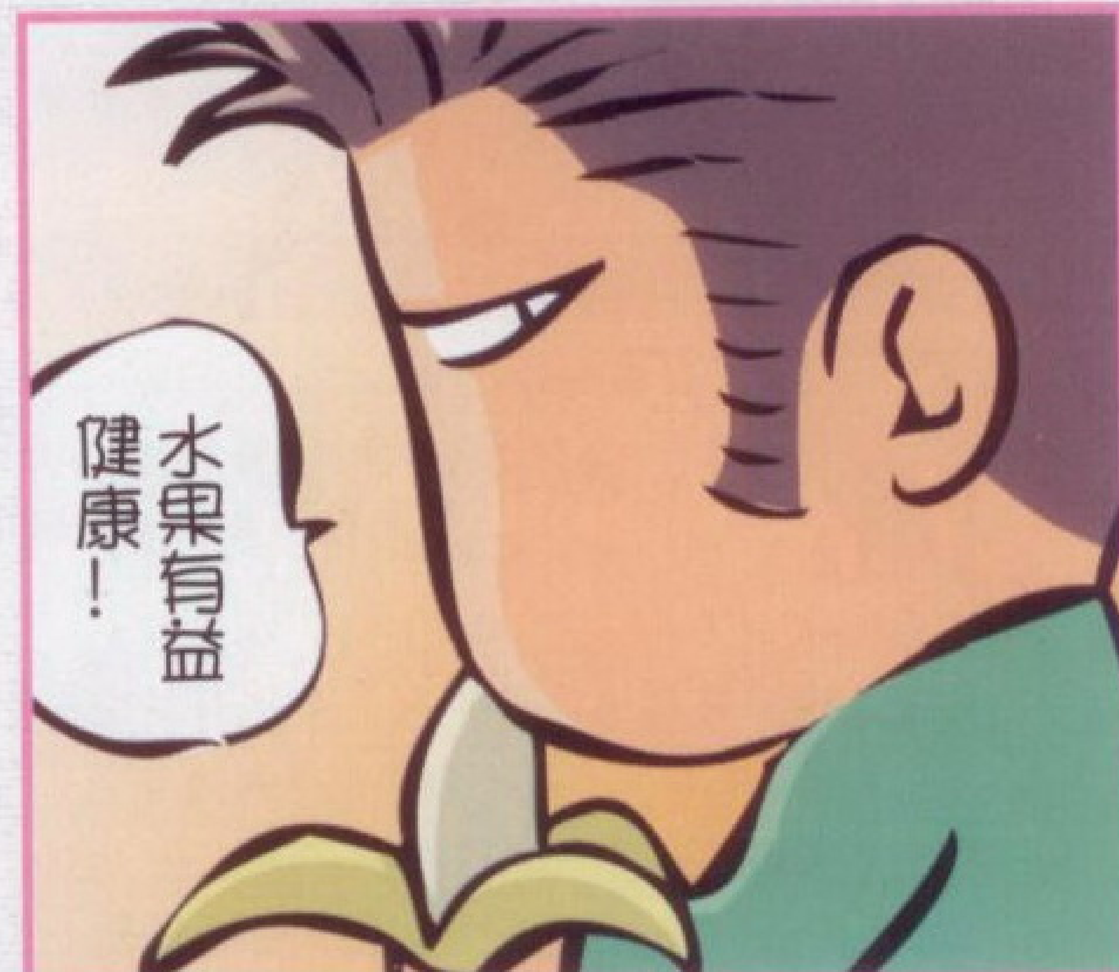


选择"超G女生"的条件主要是看游戏的经历还有对游戏的热情。外貌不能说不考虑，但绝对不是先决条件。虽说爱美之心人皆有之，但美女受到优待的情况可不会在我们的栏目中发生。大家尽管放心大胆地报名吧。

VOICE 怎么没有超G男生？游戏本是男生的话题，却不帮男生。小沛，大家都是男同胞，难道你不为男同胞们打抱不平？

From 江苏苏州 尤克明

喜欢游戏的男生应该会百倍于女生吧？按照我们半月介绍一个人的速度，那么仅仅在北京地区，从第一个开始算，到最后一个介绍完的时候，估计第一位接受采访的玩家的孙子都80岁了！不过小沛也想过，假如男同胞们有对游戏非常精深的，可以



在闯家里开辟一个空间供大家展示，你觉得行吗？

VOICE 现在热爱游戏的同志们，如果将来有了孩子，会不会让他（她）接触游戏呢？现实与幻想是永远无法调和的两种味道。

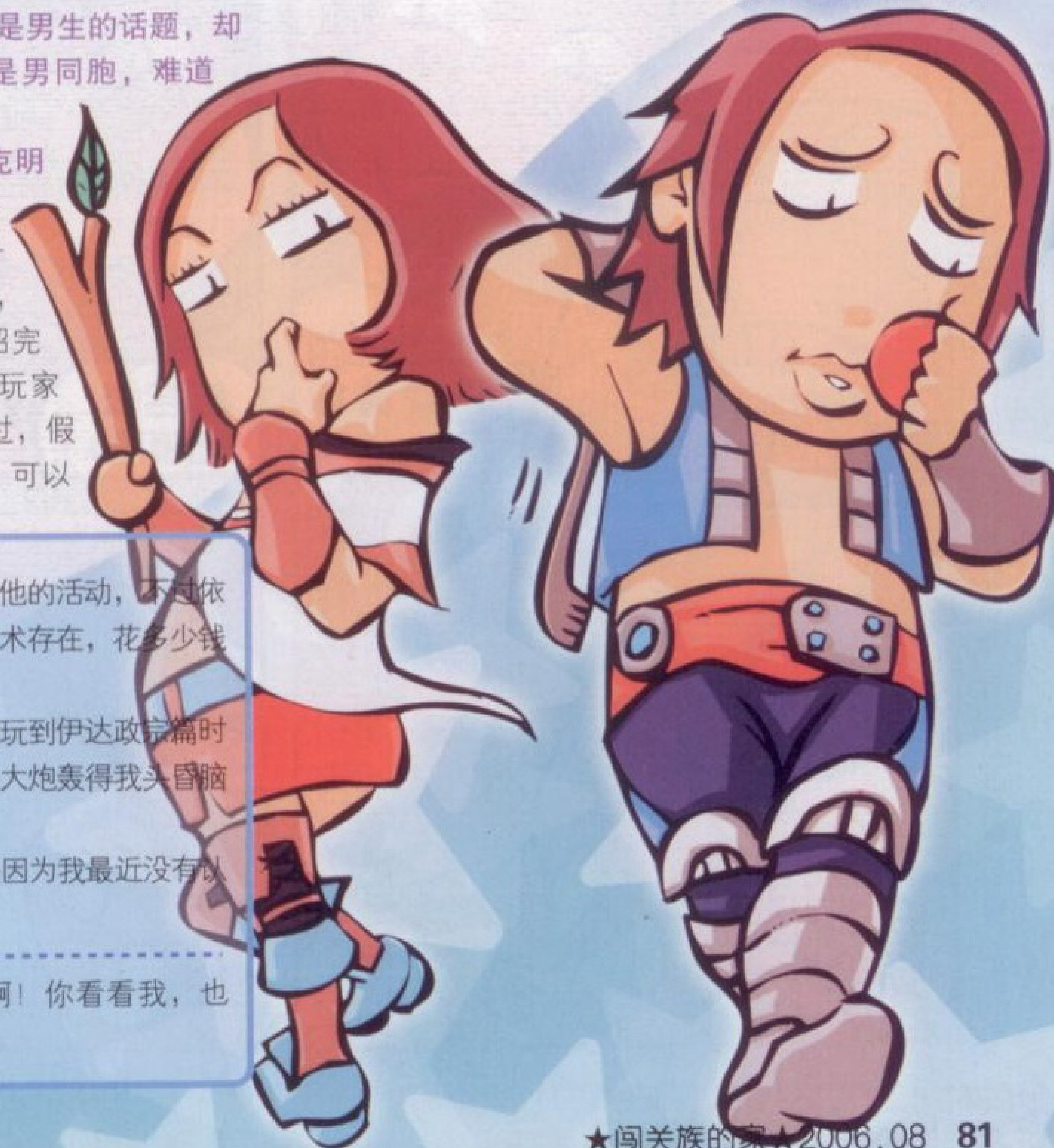
From 辽宁鞍山 华夏

别人我不知道，反正等小沛有了孩子，是不会阻止他玩游戏的。不过毫无阻拦也是不可能，总之是向着好的方面引导吧。

VOICE 家是天，我就是天上的一片云，家是海，我就是海里的一条鱼，家是大地，我就是地上的一棵树，是家给了我的一片广阔的天地。

无聊独看电软，进闯家，可爱叶子恶整风林，众编辑和家里人一同欢笑，是一般欢乐比不的。

From 贵州毕节 黄璜



就喜欢在别人的领土上兴风作浪！



雪飞

●最近生活的比较平淡，下班之后除了回家看书玩游戏没有任何其他的活动，不过依然觉得时间不够用，没有时间去研究自己喜爱的游戏。如果有分身术存在，花多少钱也要去学。

●向世嘉致敬：刚开始玩《天下人》时，觉得游戏相当简单，不过玩到伊达政宗篇时却让我大吃一惊，最后一战打了无数次都没能过关，地图上的四门大炮轰得我头昏脑涨，万般无奈只好回去练级。

●写手札时无意间偷看了大怪一眼，发现他也是面带苦色，难道是因为我最近没有认真完成殴打大怪的任务而导致他内分泌系统失调？

小沛说： 魔王同学还敢叫苦？那么多你喜欢的游戏还不知足啊！你看看我，也就是有喜欢格斗这么点爱好，但最近的游戏都什么素质啊？！

每当看到新的一期《电软》时，都不敢先看闯家，因为我怕看完闯家就没时间看其他栏目了。闯家给了我看完全本书的动力。我看不完其他栏目是因为我实在是太忙了，只得牺牲了各位小编的劳动成果。

From 天津河西区 阎鹏飞

在繁重的工作压力下，游戏真的是我们非常好的缓解压力的朋友。

朋友们，好好珍惜现在的时光吧，若干年后，我们会像怀念FC一样怀念她！

From 辽宁朝阳 张洪波

人生好比一杯浓茶，不能一口将它猛吞掉，要细细品味其中的乐趣，呵……好困啊，哇！12点了，倒头继续猛啃我的《电软》。祝闯关族全体小编身体健康，《电软》越办越好。

From 重庆南岸区 廖顺龙



变与不变也许始终是不可捉摸的。随着悠悠岁月的流逝，改变了的是游戏的内容，而不变的却是我们对游戏的那份执着与游戏所带给我们的那份感动。

From 河北张家口 高飞

我住在一个贫穷的小县城里，全县也就有一个游戏机厅的老板有4、5台PS2，可想我要玩PS2是多么的困难。希望有PS2的玩家一定要好好珍惜。

From 河南淅川县 李济震

看到主机更新换代，也看到还有人在玩FC；想到冬季的PS3，想到自己的PS；玩着4元一小时的PS2，站在后面的羡慕者。我想说，无论你是全机种制霸还是无机一族。只要有一颗热爱游戏的心，我们就是永远比别人快乐的人。

From 湖北黄石 仲亮

我到家了吗？能在家实在太好了，家给了我无限的温暖，这温暖让我对支持游戏、支持《电软》提供了丰富的精神食粮，在此感谢家和各位家长，谢谢！

From 广东博罗县 朱晓新

有人会离开游戏，有人会认识游戏，有人会体会游戏，一切的循环犹如天地的升华，雨水的降落。从认识到放弃，一个有落泪的过程，无法弥补的残缺。也许是意志力不强，也许是生活的阻止，关键在于自己。游戏的乐趣在于失败与成功的不断挑战。有无数的过程，有无数的激动，游戏的过程，在于人的感悟，一天必有一天的收获。

From 江苏苏州 唐嘉华

作为“三没”（没钱、没技术、没时间）人士，我依然在PC上奋战，等待移植、等待电软、等待高考的结束。但无论如何，我深深地陷入游戏那精美绝伦的幻梦中不可自拔。

From 辽宁鞍山 刘菲

如果阿拉丁神灯让我许三个愿望的话，第一，希望每期《电软》有《辞海》那么厚；第二，闯家的页数在1000页以上；第三，嘿嘿，《电软》每天出一期！哈哈哈哈……（注：一本《辞海》至少有5000页）

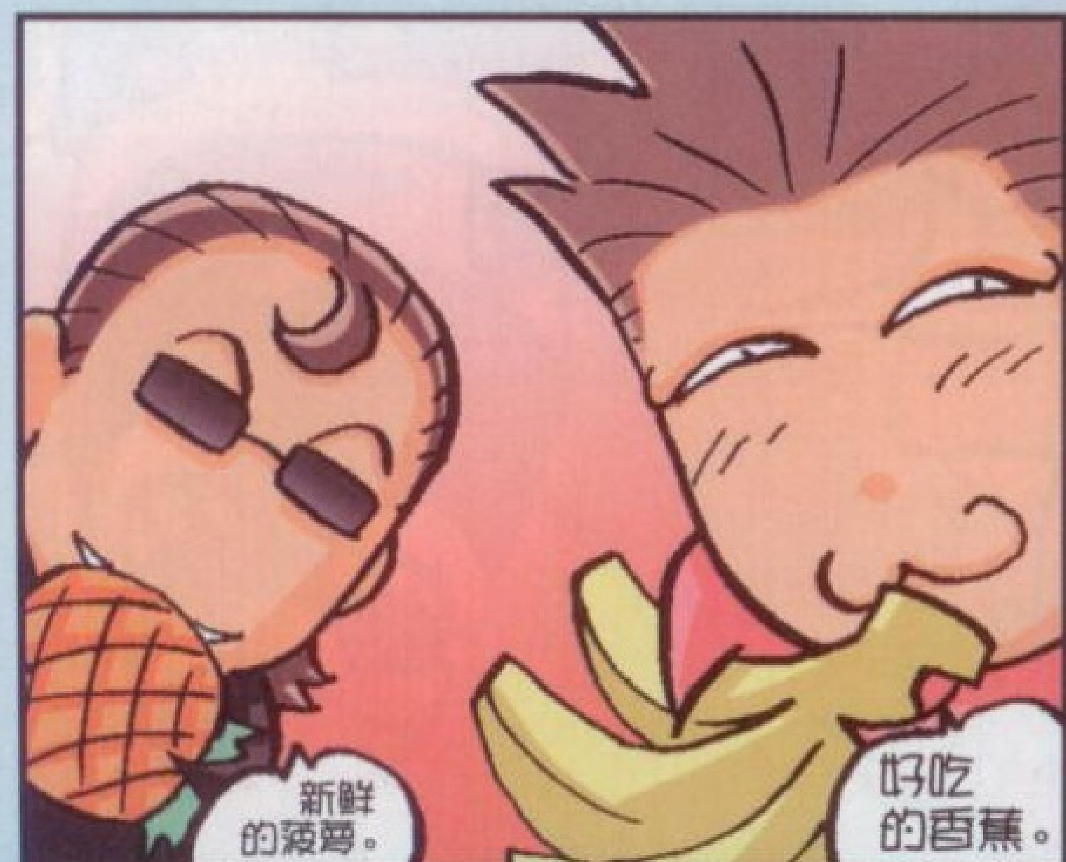
From 陕西西安 孙博闻

“游戏是乐趣的根本，身体乃革命的根本。”

——山东枣庄 姜凯









我的人生我做主，颓废未必很痛苦！



荇菜

●在这样的一个下午，我面向大海，春暖花开……OK，我面对的不是大海，是大街。在这样的一个下午，我和三个朋友开着一辆脏兮兮的车，无所事事地巡游在三环路上。音箱里正在播放的是《死了都要爱》，我们有一搭没一搭地说着笑话。忽然有人冒出来一句：“我怎么有点《顽主》的感觉啊？”正在开车的那位心有灵犀地接道：“你们觉得这样活着有劲么？”三人异口同声地回答：“有劲～～！”

●索爱W550C、《夜曲》、《Promises don't come easy》、串吧、三个亭……我自爆了，哇哈哈哈，让八卦来得更猛烈些吧！

小沛说： 这期我要严肃批评荇菜同学！首先，你的手札字数太少！其次写的东西太草，谁看得懂啊？最后，反正我不爽了，就是要批评你！（趁着叶子不在，赶紧滥用一下手中的权力！）你看看！我都不知道接下来说什么好了。干脆给你征个婚吧。荇菜，男，不到30岁，单身未婚。相貌出众、品行优良。欲寻找外貌可爱的雌性生物为伴，条件不限！唉！你别打我啊！你不是说想买一只小狗吗？而且还说母的比较乖……

“游戏是我不可缺少的‘伙伴’！”

——浙江嘉兴 王青平

VOICE 看着现在各种游戏的难度越来越高，操作日益繁杂，而玩家为此苦苦钻研。我感到悲哀，游戏不再让人放松，而成为了一个新的压力。

From 广东 无良



冤枉啊！无良同学可不要一棍子打翻一船的好游戏。复杂的游戏固然不少，但轻松简单的小游戏也很多啊。建议你玩玩掌机上的作品，它们绝对比家用机上的大部头游戏更能够得到放松。



VOICE 没有钱的日子好难过！网吧没的去，饭钱没着落，连游戏刊物都不定期地买。于是，我决定努力学习，天天向上，之后努力工作，从不言败，只要挣到钱，什么都好说啦！

From 广东汕头 马翊中

同感！别说没钱了，钱少都不行。小沛现在基本已经加入了月光神教，尽管我也在努力地工作，但是因为喜欢摄影、喜欢游戏，这些都是烧钱的买卖啊，但最费钱的还是女朋友那边，别看出去玩一次或者吃顿饭花不了多少，但水滴石穿的道理大家都知道，时间长了，钱包减肥的速度那可比我整天不吃饭都快。什么都不说啦，大家努力谋求温饱吧。

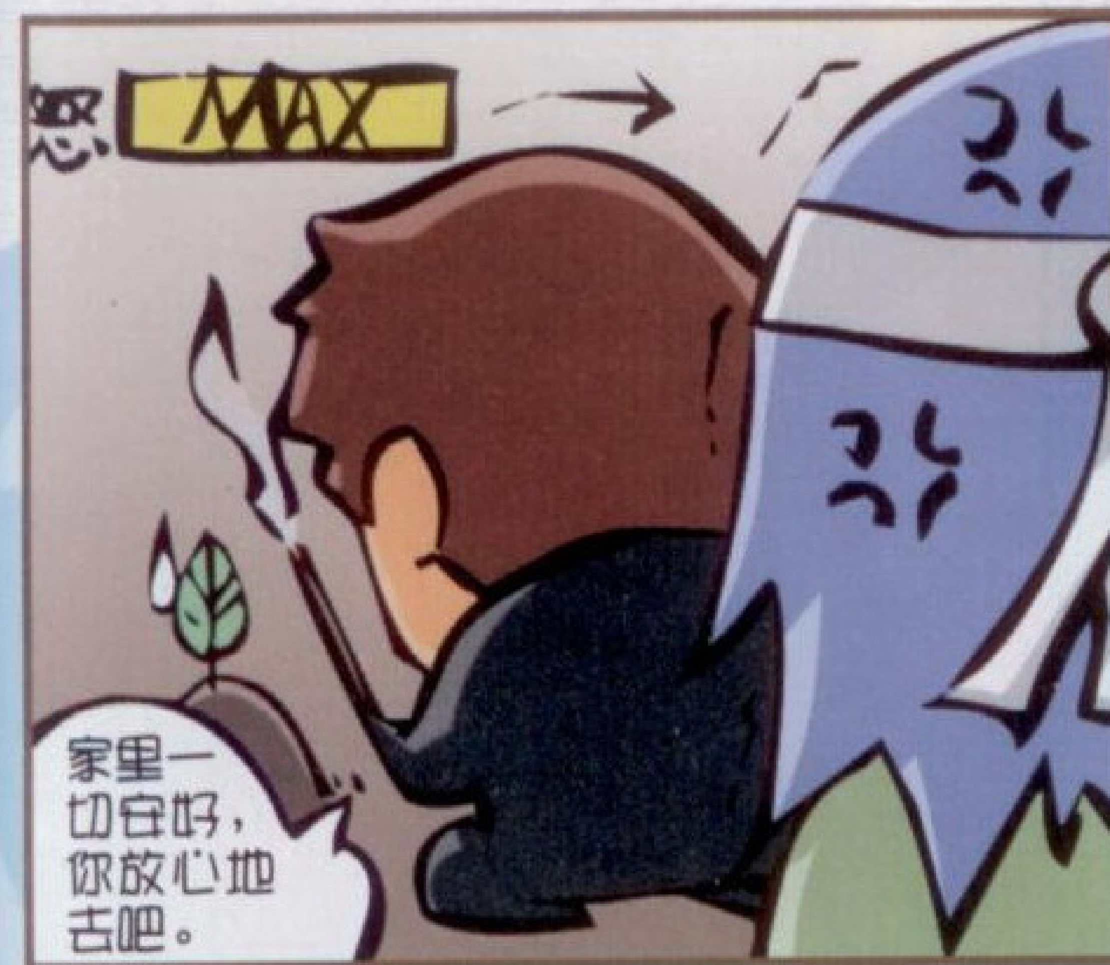
VOICE 上天给了我生命，给了我一颗热爱游戏的心。不公平的是却让我生在一个反游戏主义的家庭。没人支持我。考试、升学、分数，压力越来越大，有时我希望自己是游戏中的男主角。一身极品，左右美女。多美啊！所以身为白领的各位编辑送我一台iDS吧！

From 辽宁大连 张奇伟

还是不要抱怨了，现在中国的家庭很少有支持孩子玩游戏的。另外记住，你的生命不是上天给的，而是你的父母。上天只给了耶稣生命……如果真的让你变成游戏中的主角，你想变成谁？他们在游戏中也是出生入死啊，假如没有记录点，估计这些主角都很难通关的。最后要声明一点，我们可不是白领。在北京，白领的标准怎么也要月薪接近万元，或者是1万多吧……

“在家里潜水挺难的。”

——四川成都 王瀚儒





“好好游戏，体会创作者的心声。”

——天津河北区 刘璐

VOICE 小沛沛你好！我羡慕你每日都在打机，现在的高中生活很难过。我表哥也是玩家，他的技术很厉害，现在在兰州。小沛沛，我想开一间PS2吧，你有什么意见？

From 广东肇庆 何家涛

你我身处“围城”的内外，我很想歇一歇，放下手柄到户外郊游，而你则想从书海中奔向游戏的彼岸。其实我还好说，现在游戏也不是每天的必修课，总能挤出一些时间去亲近大自然，而你则要努力了，只要完成了学业，日后的生活会很美好的。至于开店的事，我不是很了解，你自己拿主意吧。只不过价格要合理哦，照顾一下喜欢游戏又买不起主机的闯关族吧。



VOICE 再过不久我就要留学日本了，这意味着我将离“家”更远了，不知远在异地，自己是否会很孤独，没有“家”的温馨，也许是最难熬的吧！

From 辽宁沈阳 付雨汀

说不定在日本也有《电软》卖呢！（笑）有得必有失，去日本虽然是异国他乡，但留学回来可就不一样了，干脆，你回来后直接到编辑部报到吧，把这几年的孤独全都忘掉。

VOICE 电软的小编们，大家好！这可能是高考前我买的最后一本电软了，我现在已经进入了传说中的“非常时期”，为了我个人的前途，我决定暂时和你们这些可爱的小编们苦别。我是从高一时认识并接触电软的，我买的第一期电软是封面为洛克人的那一本，到现在我也数不清有多少本了。从那时起，买电软似乎成了我的双周必做之事。短暂的分离可能会一时不适应，但我想慢慢会习惯的。看了那么多年的电软，也写了不少回函，但始终没见我上过闯家，这次我希望这番话可以出现在闯家，虽然我可能暂时，也可能永远看不到……

From 甘肃天水 孔祥福

永远？不会吧。相信在高考后咱们还会见面的。这么长时间的感情怎么可能这么快就放下呢？祝你高考有个好成绩！

VOICE 走自己的游戏路让别人说去吧！游戏可谓是我生活的唯一动力，不过，玩游戏不能占用所有时间，荒废人生就不好了。其实玩游戏也需开动脑筋，激发潜在自身能力（智力），在空闲时间可以玩游戏，让阻碍你的人回家去吧！工作以后节省RMB买一台自己喜爱的机器，砸了也值了。

From 湖北黄冈 计虎

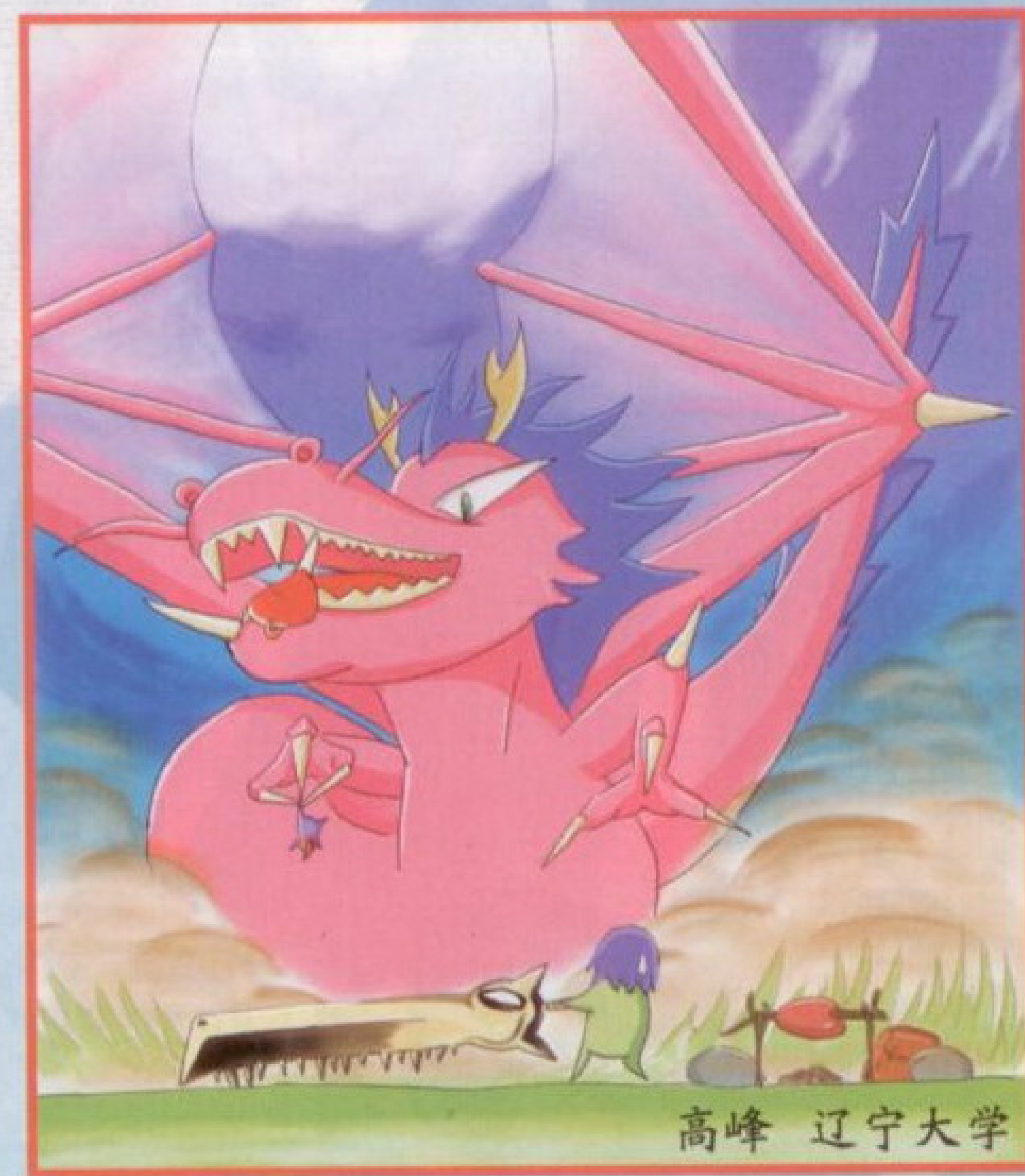
VOICE 北斗，你真的不冷吗？佩服啊，竟然有比叶子更让人惊叹的人在啊。叶子姐，我想你要更加努力才能保住在读者心中无厘头的王者地位了！

From 广东佛山 陈浩斌

小沛在这里很负责任地告诉大家：北斗真的没有冷的知觉！在无厘头方面，叶子在编辑部里根本排不上号。言下之意，编辑部里的人大多都不太正常，叶子还算是个精神没有异样的幸运儿。

VOICE 紧张的百天倒计时要来了，我的生活已被学习占满了，除了吃饭睡觉外，剩余的时间只能在班里过了，但我仍然很乐观，因为有电软在背后支持我，有家里的众多兄弟姐妹们在鼓励我，我感到很幸福，听叶子你说你在高中是用成绩让别人闭嘴的，哇，给我的压力好大啊！看来我要努力了。还有一些话，下次再说吧，那些话有点让人不爽！

From 河南项城 薛寒



这幅画可不是华尧的手笔哦！

大墙画廊



↑突袭 天津 张洪哲
宽幅的画面让人觉得视野很开阔，画面层次感非常强。“突袭”这个标题表现出了紧张感。

最近接手闯家之后，和我们的华尧画师接触比较多。我发现一个好的画家最应该具备的就是审视周围的独到眼光，绘画技巧则是为创意服务的。华尧的画风非常简练，他的画最出彩的地方就是内容，再配上贴合主题的绘画风格，便能形成一幅完美的作品。《大墙》中的很多作者也一样，也许他的画工并不出色，但他的想象力丰富，于是就可以弥补绘画上的不足。反过来，如果绘画功底很高，但画面缺乏思想、缺乏创意，则不能算是好作品。单纯画得像就不如用照相机了。



←凌小雨 山东 张哲
你另外投的那张头发都散开的小雨不很理想，这张倒还有点不对称的美，不过小雨的眼睛有这么大吗？



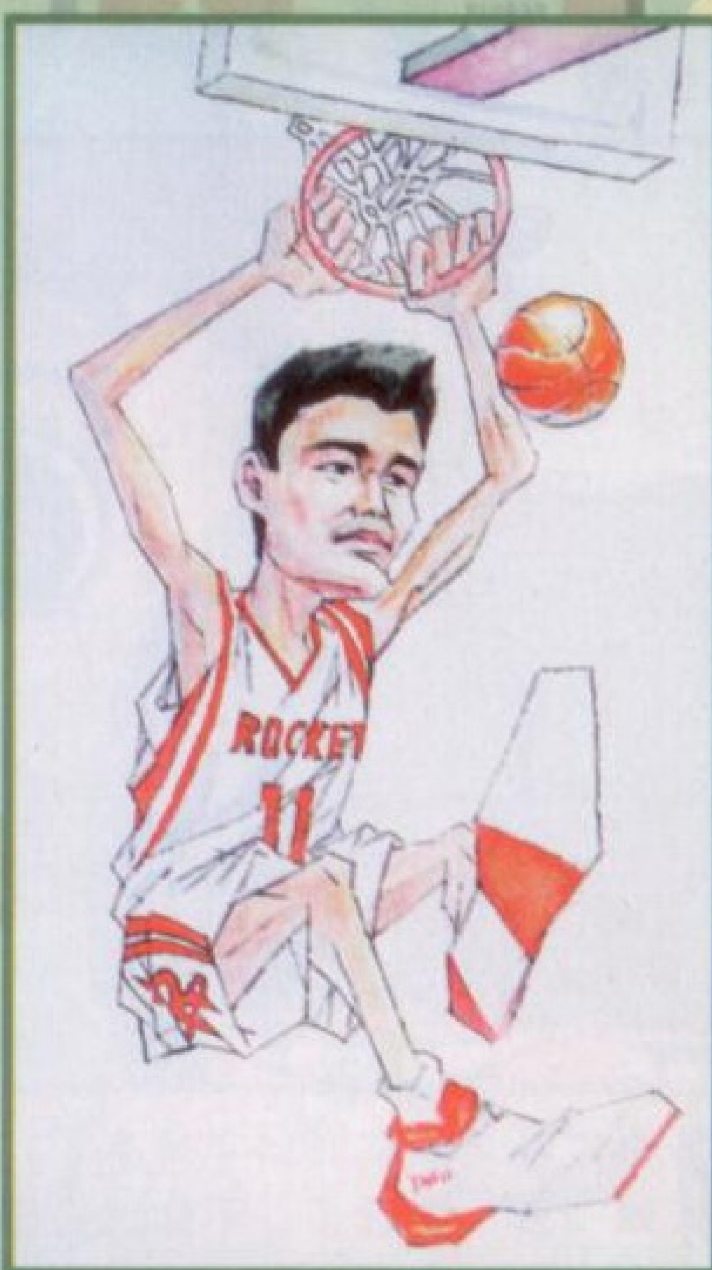
←爱德华 辽宁 王昧
你说的这个爱德华我不是很了解，但你的画我非常赞赏，那种粗中见细，刚中有柔的笔法把握得很好。



←阿什莉 北京 刘腾
这个阿什莉太可爱了，难怪Ada要嫉妒，而且里昂也投以爱慕的眼光。小沛很喜欢这种画风，看似简单，其实很考验功力的。



↑真名法典 北京 蒋博
你也喜欢金亨泰？临摹得非常像啊！这个韩国画师的风格很注重突出人物的线条，肌肉感也很强，画女人也很美。



←姚明 河北 郭健
看来你很适合画漫画，上次你画的奥尼尔我还记忆犹新呢，这次的姚明也特别传神。不过那张麦蒂的构图就不是很理想了。



←死神 陕西 韩铎
你的画好大啊！3千万像素！当海报都嫌大！可是细节上就不是很理想了，特别是岩石的刻画，有点缺乏质感。



←悟空 天津 刘春煦
虽然一直很难接受《最游记》里师徒四人的形象，不过小沛当然不会因为个人的喜好而埋没了一幅好画稿。



←唯夜？ 贵州 段辉图
看起来好像是在模仿FFX-2，不过样子怎么像唯夜啊？你也没有定名字，我只好这么猜了，动作还是相当帅的。

投稿须知：《大墙画廊》接受投稿电子邮箱地址：daqianghualang@vgame.cn。刊登稿件奖励办法：一般画稿40元，获奖画稿120元人民币。



原装记忆棒容量问题



■问：我刚买了一台全新的PSP，同时顺便买了一个1G的索尼原装记忆棒。可是问题就来了，我发现我这个记忆棒的空间容量并没有1G。以前在热线中看到也有其他玩家遇到过这种状况，不过他的那个是因为买的组装记忆棒；可我买的这个确确实实是原装棒，我还是特意去索尼专卖店买的呢。我已经反复确认这的确是原装棒了，怎么难道原装棒也会遇到这种问题的吗？那我何必还多花钱买原装棒？！真是郁闷死我了！（福建武夷山 严平）

■答：看来，你可能是"中奖"了：正常情况下，原装记忆棒是不会遇到这种问题的，不过你买的棒很有可能就是前段时间索尼官方宣布的"问题棒"。在索尼中国1月底发布的通知里说到，有几种记忆棒在进行格式化(初始化)操作时，在极少情况下，可能会出现记忆棒容量的可用空间突然变小的异常状况。这几种可能会出问题的记忆棒分别是Sony Corporation出品的"MSX-M1GST"、"MSX-M2GS"的记忆棒PRO DUO以及Sony Computer Entertainment Inc.出品的"PSP-MP1G"的记忆棒PRO DUO，你那个可用容量不足1G的原装记忆棒龙哥估计很有可能就是这个"PSP-MP1G"，不过你倒不要太着急，如果确实如此的话还是有办法进行修复的。修复方法比较简单，只需再次对该记忆棒进行格式化，就能使其恢复到应有的可用空间；当然在格式化之前，如果里面有什么需要保存的数据的话，请先用电脑或其他设备留取备份后再进行格式化。还有，记忆棒的格式化最好就在PSP机子上通过相应操作完成，不要在电脑上操作；如果是用电脑格式化的话，尽量避免使用操作系统内置的格式化程序，因为采用电脑操作系统内置的格式化程序进行格式化后，有可能会造成记忆棒不能再用于你的PSP或者其他记忆棒适用的机器上了。此外，正常的记忆棒可用空间并不是其所标的容量，也就是说会有适量的减少，根据索尼官方的通知，这几款记忆棒的可用空间只要在下述标准以上的话就属于正常范围：MSX-M1GST/940MB以上，MSX-M2GS/1850MB以上，PSP-MP1G/940MB以上；只有在格式化后可用容量低于这个数值才算异常。说到这里，龙哥才想起来，你指的可用容量不足不会是指940MB到1GB这个范围之内的吧？如果是这样的话，则根本就是正常的，不必担心。不过其他玩家要是万一不幸遇到这种情况的话可以参考这个办法。



小弟最近接手一台PS2（二手），其中包括两个S端子、一套低价好用的方向盘、一个北通手柄和两个PS2手柄、94张盘，这机器是读盘高手，我所见过的盘都能读，还有张记忆卡，这些都是从一个朋友那买的，共计200元。对此机，我想与它厮守终生，但不知对它的使用与保养的详细法则，因为您是权威，所以问您。（辽宁建平 姜天宇）

"共计200元"？你这个"共计"难道包括"PS2一台＋S端子两个＋方向盘一个＋原组装手柄3只＋94张D盘＋一张记忆卡"这么多东西？！似乎，过于夸张了……不管怎样，绝对是超值了！基本等于白捡……不过，这种程度的机子，也很容易让人怀疑其还剩下多久的寿命。说实话，"厮守终生"可以，只是不可能"终生使用"的。从你所说的情况来看，读盘能力还不错，只要不是在调过光头功率之后如此的，应该还是不错的。使用和保养方面的基本知识，热线中已经介绍过许多次了，关键是不要过度使用，注意防尘防湿等等。



我一直都是电软的忠实读者，也对电软出的《游戏批评》非常喜欢，因为我们这比较穷，所以到现在都还没能得到自己心仪已久的PS2，倒是从家里被我带到大学并跟随我许久的GBA陪我度过了许多快乐的时光。对我们这种"心有余而力不足"的玩家们而言，既然暂时还买不起那些昂贵的主机，所以只能通过看杂志来饱饱眼福了。在《游戏批评》中往往能看到编辑们对游戏业界分析相当精辟的文章，也有不少我国玩家的独到观点，让人叹为观止。可是这样的好书竟然停办了这许久，这次在杂志上看到《游戏批评》回归的消息后，我真是相当的高兴，并且在第一时间邮购了一本解馋！在书中的2005年度日本游戏销量前一百名里，我发现第一名竟然是NDS上的《欢迎光临 动物之森》！说实话，虽然我知道这个游戏卖得很不错，但实在没能想到竟然好到这种地步！不知龙哥对这款游戏能够取得如此成绩有什么见解？（湖南黔阳 赵文杰）

确实，如今本刊的读者之中仍然有相当一部分未必家里就有PS2、NDS、PSP这些"流行"主机，毕竟能够买下这些一千多大洋游戏机的朋友仍然不算多，而且有些地方的玩家即使好不容易攒够了钱，当地却没有卖的，只能不得不"冒险"邮购。所以，尽管在写给龙哥的来信中有不少都是在热线里反复回答过的购机和保养等老问题，龙哥仍然能够理解这些玩家的苦衷和心情。《动物之森》的问题，"批评"里刊登的资料数据统计截止日期是2005年12月25日，当时这款作品在日本国内的总销量是116万9757份，对于本作这样一款05年11月23日发售，短短一个月之内销量突破百万并夺得05年度日本游戏销量冠军的游戏来说，确实是相当了不起的成绩。如今，龙哥手里还有一份最新的数据统计，截止今年3月5日，本作在日本的销量已经突破了两百万份！距离当时差不多已经又翻了一番！关于本作的介绍和评论，以前杂志上已经刊登过不少相关文章，至于本作成功的原因，龙哥个人以为还是在于游戏本身的类型、定位和风格。游戏业自诞生至今名作、大作的数量已经相当之多了，大作的吸引力自然足以使得玩家们全身心的投入游戏之中，不过大作和美食一样，玩的多了，总会伤人。《动物之森》最大的成功就在于其休闲类作品的定位，这是一款可以真正让人放松的游戏，在放松心情、舒缓压力方面的"疗效"比"牧场物语"系列还要强上许多，这点对于整天生活在繁忙工作和沉重压力下的日本人（其实哪个国家都一样，只是日本更甚而已）不啻于一个很好的休闲方式，借助NDS掌机的便携性，就更加如鱼得水了。另外，本作配合任天堂无线网络服务实现的强大联动功能和乐趣也相当重要，在一个对物质需求远重于精神需求的社会和时代，人与人之间的交流就显得更加重要。一款游戏最吸引玩家的一点，不就是因为它能让我们快乐吗？





我是NDS玩家，最近准备入手烧录卡，看了这几期的热线后，觉得还是用SD或者CF卡比较划算。本来我还打算用引导卡的，可在游戏店里看到给NDS加上引导卡全副武装后的臃肿体态，马上打消了这个念头改为准备刷机，NDS的体积和重量对掌机而言本来就已经快到极限了，如果用引导卡玩的话实在是太大了。至于到底是选SD还是CF，现在还没有决定，从龙哥的介绍来看，应该是CF的兼容性好、价格便宜，SD则是体积小巧、没有CF那么耗电，听说两者的使用方法基本上大同小异。所以虽然我还没有决定究竟买哪一种，不过还是想请龙哥能不能介绍一些有关用SD或是CF玩NDS烧录游戏时需要经常注意到的一些东东？这些东东对我们这种"新手"而言实在是太重要了！谢谢！（广东深圳 大狗）

以现阶段来看，CF和SD确实是比较不错的选择，游戏店中虽然也有引导卡卖，不过基本上还是以刷机为主，刷机后玩家携带起来也方便许多。要用CF或是SD，首先需要购买SUPERCARD（以下简称SC），对应CF卡的简称SC-CF，对应SD卡的简称SC-SD，由于SD卡体积小且省电，所以目前游戏店中以SC-SD居多；而且由于最近通过CF或是SD卡玩NDS烧录玩家数量的增多，SC的价格也有了不小的上涨，正可谓"一人得道，鸡犬升天"（笑）。CF或是SD卡都是通过SC才能与NDS进行连接的，可以去电脑城购买，价格会便宜不少，一定要买行货（比如上期热线中龙哥推荐的Kingston），虽然它们也有高速和普通之分，不过这个参数对玩NDS烧录的玩家而言基本没什么影响；所谓用SC玩游戏时的拖慢现象是指用之玩部分GBA游戏时会有拖慢，兼容性也不太好，用来玩NDS游戏时基本上拖慢现象非常少，这些"拖慢"都与存储卡无关。购买完存储卡后首先要做的即使将其格式化一遍，这个就不用我废话了，但要注意的是必须格式化成FAT格式，也就是说WINDOWS 98系统的电脑就无法胜任此举了，用98格出来的只能是FAT 32，没用。接下来要做的就是去一些相关网站下载NDS游戏的CLEAN ROM，顺便去SUPERCARD的官方主页下载对应的ROM转化软件（CF和SD的软件不能通用），用转化软件将ROM转化成XXX.



DSQ和XXX.SAV两个文件，前者是游戏文件，后者是存储文件，将之全部拷到存储卡后再与NDS连上，开机即可进行游戏。一般来讲，玩家还需去SUPERCARD的官方主页下载一个长文件名支持补丁，这样才能显示出游戏的全称；如果想要在NDS上玩多媒体，看片、看电子书、听音乐等的话，可以下载一个“FilmPlay”或是“Moonshell”，推荐使用后者，作为新出的软件，其功能和使用效果方面有了很大程度的提高。相信有了以上介绍，就已经足够了，最后还要对使用CF卡的NDS玩家补充一点：NDS本体进入红灯状态时，最好马上开始充电，不要等电量全部耗完，否则CF卡有烧毁的可能。



←这个就是国外玩家针对XBOX360电源过大化的一幅漫画，够夸张吧。

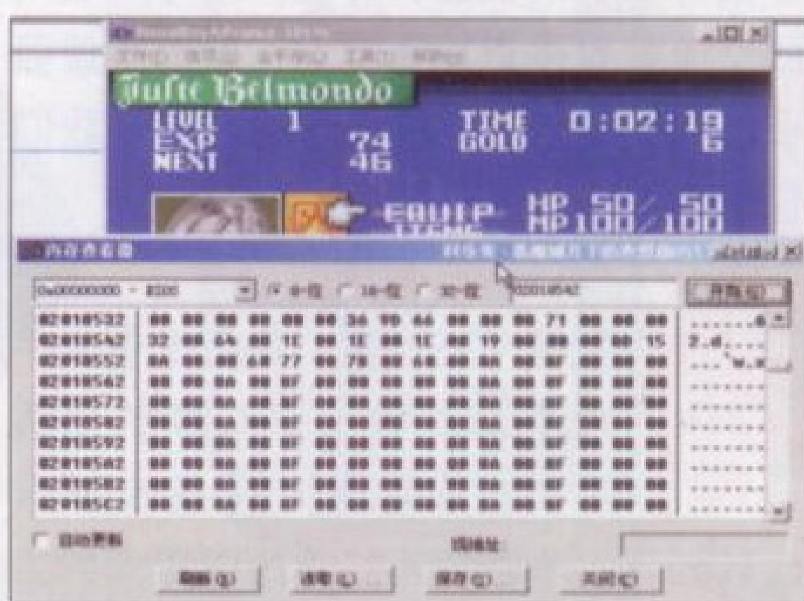
我是XBOX死忠，家里这台XBOX已经伴随我度过了将近三年的时光，我很喜欢微软新出的XBOX360，虽然好像许多人并不看好它，可我相信微软是不会让我们这些支持它的人失望的。经过一段时间的省吃俭用，再加上现在国内的XBOX360新主机价格已经降下来不少，所以准备近期入手一台360尝尝鲜。不过问题也就来了，我记得当初公布资料的时候说的好像是其硬盘容量为20G，不过前不久好像又在网上听说硬盘的实际容量并没有20G，小弟为此郁闷许久，所以希望龙哥能够指点迷津。另外还有一点，就是听说360的电源好像不怎么样，担心我新主机买回来一不小心就因为电源的原因给烧了，不知这方面还有没有什么需要注意的地方？　　（北京 菠菜）

你指的应该就是所谓XBOX360硬盘容量“丢失”7GB的问题了，关于这件事微软官方已经对此做出过明确的说明。在这“丢失”的7GB之中，有4GB是为游戏运行预备的“缓存”区域——完全从光盘读取游戏数据不仅速度慢，还有可能降低光驱寿命，因此XBOX360的游戏需要将不少运行数据先行拷贝到硬盘中读取。“丢失”的另外2GB容量是用来提高整体系统功能，例如XBOX的模拟器——我们都知道新主机可以兼容大部分XBOX上的老游戏，而且这一兼容可能是通过几乎纯粹的软件来完成的，所以占用2GB的容量也就情有可原了，这也是为什么在新主机上玩XBOX游戏必须配备硬盘的原因，并且微软还将利用这些空间为玩家提供更多机能增强软件。至于最后“丢失”的1GB容量，是用来供操作系统使用的。综上所述，虽然硬盘有20GB的空间，但经过以上的层层剥削之后，玩家可以自行支配的其实也就只有剩下的13GB而已，对此感觉不够用的玩家朋友可以像在XBOX上那样加装大硬盘的方法来解决，不过在新主机尚未真正破解之前，还是只能先等等看了。电源方面，这次360的电源体积确实做的相当之大，主要原因就在于经国外某些专业测试发现360的功率达到160W，比以前XBOX的74W、PS2的50W高出两至三倍！像是美日版的360主机在我国要想正常安全运行的话，再使用如今PS2时代变压器的后果肯定就是直接烧掉，所以准备360的我国玩家务必再买一个大功率的变压器，功率500W以上是必须的，绝对不能低于此标准！

龙哥：您好！总是担心只在回函卡写龙哥未必会看得到，所以这次单独给您写了一封信，希望务必要解答啊！问题就是我最近买了个“月光宝盒”记忆棒，GBA上用的，可是我钻研了2天也不知如何即时存档和使用金手指，我用的是第二代，并且盒子里也没有说明书，望龙哥一定要解答啊！

（山东济宁 您最亲爱的读者）

“月光宝盒”，简称SMS2，是圣嘉公司在04年上半年推出的产品，当时科普园地中曾经刊登过非常详细的介绍和使用说明。正常情况下包装盒内应该附有一份说明书的，你那个没有说明书的“月光宝盒”就比较奇怪了，有可能是二手货，也难怪你不清楚这些操作步骤。即时存档的方法是将GBA接上游戏卡带和月光宝盒并正式运行游戏之后，在游戏中的任意时刻按一下月光宝盒上面的复位键（就是左上的黑色小圆钮），机子就会复位并重新出现GBA开机画面，这时候同时按住选择键和开始键，听到“叮”的一声响后即可放开，过几秒钟GBA就会再次进入月光宝盒的主菜单画面，使用第四项功能“游戏卡信息”对目前的卡带状态进行检测，这时就会发现刚才想备份存档的游戏出现，接下来的操作就不用龙哥多说了吧。虽然月光宝盒即使复位的功能无法对应所有的SP，但可以百分之百支持GBA。至于金手指的使用，龙哥只能遗憾的告诉你月光宝盒并不能直接使用金手指，要想利用月光宝盒修改游戏，就必须现在电脑上用VBA模拟器利用其自带的修改器查找你想修改的项目的地址，然后将这个确认后的数值通过VBA的内存查看器得到其换算成16位进制后的数值（也可用相关计算器换算）。然后用UltraEdit等类似软件打开该游戏的VBA存档文件，寻找到刚才找到的数据地址，记下其此时的地址。再把SMS2记忆棒插在GBA或者SP


↑想在月光宝盒上修改游戏就得用到VBA，操作起来比较麻烦。



上，插入游戏卡带，开机后按住START和SELECT键进入SMS的管理菜单，先进第一栏文件管理把卡带上正在玩的记录备份到SMS2上，然后进入文件编辑栏，选择刚才备份的存档，进入修改画面，直接来到刚才记下来的地址。接下来就是替换掉现在的数据换上你想要的数据，记住是用16进制的换算关系，然后保存修改后的存档就行了。整体来讲，想用月光宝盒修改游戏主要是通过这种方法，普通的金手指码并不能在月光宝盒上使用，圣嘉官网上有详细的修改方法介绍，你可以去参考一二。

见信佳！初次联系，在下真是激动万分，小弟有问题想请教龙哥。1、《生化危机4》是不是要用Leon先通关一遍后才会有Ada模式？我前些天刚好通关（我是去游戏店里玩的），但是这两天过去店里的时候，老版却说了一句“已经删除”。我想问龙，生活4中的Ada模式是不是被店老版删了，要不怎么没Ada模式？2、PS3出来后，买PS2是否太晚？PS2上还会不会继续开发新游戏？3、PS2改机完美芯片，是不是指进入游戏时不用等待，页面没有出现“Loading……”，可以不用待机就直接玩？4、几万型的PS2可以玩PS的软件？　　（福建厦门 陈巍奇）

1、对，必须至少先用Leon通关一次之后才会出现Ada模式。游戏店老版所说的“已经删除”应该是指将你留在PS2记忆卡中关于本作的进度记录删除了，也就是说进入生化4游戏后由于其在检测记忆卡时没能找到已通关的记录，所以无法打开Ada模式。他删除的是你用Leon的通关记录而不是游戏中的Ada模式，要知道，PS2游戏的数据载体是不可擦写的DVD光盘，我们根本无法对里面的游戏程序进行修改或者删除，他又怎么可能像你说的那样直接删除掉Ada模式。考虑到你是在游戏店这种公共场所玩的游戏，PS2区区8M的记忆卡容量本来就有限，在这种场合更是很容易就资源稀缺，你用来存进度的记忆卡容量已满，别的玩家无法存储新的记录所以才被删除的……2、你这种担心其实是多余的，只要PS2上还有你想要玩的游戏，并且数量还比较多，购买PS2就自有它的价值，绝不会“太晚”。就龙哥所知，在PS2都已经进入末期的今天，我国玩家中仍然还有不少在玩着PS、DC甚至更“低端”的游戏机，这并没有什么。我们首先需要弄清楚的一点就是：在游戏机的更新换代方面，我国并没有真正“与国际接轨”，更不会同步，在别的国家快退出历史舞台的PS2如今在

【目击水怪】









水货PSP官方维修办法



↑其实当初在7万型PS2问题电源更换时，购买水货的玩家也可通过中国索尼换。

■问：我上个月新买了一台PSP，港版的，PSP的性能确实强悍！就是玩游戏的时候残像的问题比较明显，虽然知道这是因为液晶屏的缘故没有办法，可还是有点郁闷。因为PSP是读光盘的掌机，感觉上应该还是挺娇贵的，虽然我会尽力去爱护它，可也不能不保证哪天不会出点事。这里想要请教龙哥的就是，如果PSP万一出了点什么问题，是不是就只能拿到那些游戏店里去维修？我知道我买的是港版，大陆地区应该没有专门的代理商和服务商来负责这种事情，可我们也是没有办法啊，本来不是说去年11月份就会推出大陆行货版的PSP了吗？可等到现在也没见影子，我是实在忍不住了才买的港版，要是有行货我早买了！比如我家里这台5万零9行货改机也是去

年上半年买的，我也知道虽然这是行货机子，可是改机后应该就没有保证了。这种情况，真让人郁闷！

（上海 沈亮）

■答：这就是所谓的“人在江湖，身不由己”了吧。一般来讲，我国大陆玩家由于没有行货主机可买，所以只能都去游戏店中购买水货主机，和国外玩家花的是同样的价钱，可这种水货主机却没有应有的质量保证和后续维修服务，一旦遇到什么问题，基本上就只能去游戏店里面去修。可国内游戏店是五花八门，什么都有，其中不乏有重信誉、维修技术高超的游戏店，也有宰你没商量、能把小问题修理成大问题的店家，“火眼金睛”可不是每个玩家都有的。无奈从现在的情况来看，这种情况还是会持续很长一段时间的，无法在短期内得到有效改善。不过提到PSP维修方面的情况，龙哥倒是知道一点可能对大家有用的消息：水货PSP有问题的话还是有可能通过索尼中国大陆地区分公司这个渠道得到官方修理的。据相关渠道表示索尼（中国）的维修站点会代理PSP维修服务，有记者曾经就此事打电话询问过索尼中国公司的人员，对方表示索尼还没有在中国大陆地区推出过PSP主机，所以在中国大陆地区内还不具备维修PSP的能力，但如果客户真的有迫切的需要，维修点可以接受这些PSP并代理用户将其送返日本维修，但其中一切费用将由用户承担。由于索尼在中国的维修站点还没有维修PSP的技术和配件，所以都需要运抵国外维修，例如日版PSP得运到日本去，港版PSP就得运到香港去维修等等，运输到PSP所属地区后，维修则属正常售后服务。运输费用方面，完全由玩家支付。如果是在保修期内，可免去维修人工费，其次还要判断是否人为损坏，损坏程度自然跟维修费成正比，至于具体的运输费和配件费用，需要根据实际情况来衡量。维修时间方面，由于运输和手续处理的问题，可能需要3、4个星期才行。特别需要提醒的一点就是如果玩家是因为使用第三方软件而导致开机不能等现象，索尼官方是不会受理维修的。从以上几点我们可以看出，这种修理方法优点在于官方维修、有保障，缺点则是维修成本较高、维修周期长，而且对我国许多PSP玩家而言，一旦使用了第三方软件就基本不在官方维修范围之内了。客观来讲，索尼这次的承诺象征意义大于实际意义，毕竟如果只是遇到小问题的话，采用这种维修办法实在是太过麻烦，成本也高，但不管怎样，对我国还只能买到水货PSP的玩家而言，总还是一个不错的消息。另外，其实去年7万型PS2曾经有过一批有安全隐患的电源，索尼中国也曾表示买了水货的玩家也可以通过其进行更换。

我国仍然是许多玩家梦寐以求的主机。真正能与国际同步更新换代主机的玩家，在我国的数量其实是相当之少，不要顾虑太多。至于将来PS2的软件推出问题，龙哥在这里给你举一个例子：PS2最早是在2000年3月份推出的，可直到2004年仍然还有新的PS游戏在接着推出。3、所谓PS2完美芯片，只是说其对D版游戏的兼容性接近完美，几乎都能支持。你所说的没有“Loading”直接游戏在以光盘为载体的游戏主机上无法真正实现，因为要开始游戏，主机必须先从光盘中读取数据才行，这个读取的过程就是“Loading……”，这个与改机芯片并没有任何关系，更不是“完美芯片”能够解决得了和需要去解决的问题。4、都能，不过5万09行货改不能读取CD光盘，所以也无法玩PS游戏。

第一次给龙哥写信，请龙哥一定解小弟求知之欲。1、我最近租了一台PS2，压金1000元，租金一天20元，只玩了一天生化4就还了（太贵，玩不起呀）。老版说新的PS2 5万型的要1800元左右，7万型的1300元左右，配件为一个手柄、电源线、数据线，不包括记忆卡，记忆卡100另付。请问价钱和配置是否合理？你认为多少钱合理？2、老版说7万型好烧机，怎么回事？和5万型比起来两者差别在哪？3、我没买PS2的原因是在等PS3，请问龙哥估计什么时候会出，价钱是多少？那个老版说最少也得两年后才能普及。4、我在同一个店里购入一台神游GBM，780元（行货）。请问那个充电时是不是和手机一样，前4次都要充够12小时电池才能用的时间更长？GBM不玩时也一直开着机没事吧？我以前没接触过GBA，龙哥能否给介绍几款游戏，像生化那样的类型，最好还是中文版的。还有，GBM玩时也会散热吗？5、生化4在教堂后面的“3.4”那个宝石怎么拿？

（河北邢台？？？）



兄弟，这又不是学习雷锋做好事不留姓名，来信给热线提问的时候请顺便附上大名吧，不然用问号来代替你的大名，龙哥自己都感觉对你不住。1、5万的机子贵了些，而且现在5万里面除了09行货改，其他地区型号的全新机已经很少见了；7万的价格比较合理，现在差不多就是这个价，可以接受，而且7万的翻新机很少，基本可以放心。这个游戏店老板说得那些配置都是PS2标准配置，没错。2、这个问题……龙哥已经在热线中无数次的回答过了（汗）。总之7万的烧机情况并没有你想的那么严重，龙哥倒是比较推荐你现在购买7万的。3、还是不要等了，现在不买PS2等PS3无疑是不怎么明智的举动，PS2上的好游戏很多，而且今年还会推出不少大作，这些好游戏足够之前没怎么玩过PS2的玩家好好的玩上相当相当长一段时间了。这个游戏店老板说的没错，如今索尼已经正式宣布PS3将延期至今年11月份发售，龙哥早就说过，“PS3今年春发售”的说法根本不值得相信，至少也得等到年末，果然印证了。PS3的延期，除了自身硬件方面准备的不充分之外，微软新主机XBOX360的进展、特别是在日本不可思议的惨淡经营使其一段时间内根本无法对索尼的PS王朝构成有力威胁，所以这次的发售延期自然就在情理之中。而且新主机刚发售时我国JS们的恶意炒作以及主机本身高昂的造价——PS3的价格至少也是360级别的，所以这段时间内手头如果有银子的话，当然是毫不犹豫的入手PS2了，至于PS3，先让它一边凉快去吧！4、不必如此，前几次也和正常充电一样即可，GBM的锂电池基本没有记忆效应。没事，不过不玩的时候就没必要这么开机搁着呢吧？纯粹为了耗电？当然会，不过GBM这种掌机功率很小，散热方面根本不用担心，连感觉都不会有。生化类型的游戏，GBA上还真没有几款。5、教堂后面那颗宝石的确定方法是“3、4、3、3、4、3、3”，这颗宝石和之前取得的红宝石一样，可以组合在咖啡壶上。

龙哥好，我是一名NDS玩家，最近刚开始玩新出的《大航海时代4》。老实说，“大航海”系列，之前我只玩过1代和2代，我觉得MD上的2代最为经典，这次的《大航海时代4》虽然是复刻版游戏，可对我来说差不多还是一款全新的游戏，感觉上变化挺大的，难度也比2代低了不少，好在玩了这些天我也已经习惯了。这次写信过来是有问题想问，那就是我如今已经把所有势力都灭掉了，甚至当他们变成海盗后的舰队也被我一扫光，各个同业工会里面的所有任务（包括抓人、清剿海盗等等）都搞定了，可我在印度洋那一块老是会遇到一个女海盗，我在印度洋都打败了她无数次了，可好像总是不能彻底消灭她，实在是太奇怪了！我都已经拿齐了7个霸者之证，即使用通关后的记录接着玩也还是不能将其彻底击败，这个问题实在太让我郁闷了，请龙哥千万给小弟指点迷津！

（河北石家庄 阳子）

你说的那个无法彻底击败的女海盗应该就是隐藏角色阿芝莎（**アズィーザ**）了，她可不是那种在各地同业工会接受任务后的通缉犯级海盗，而是可以收为同伴的哦，这也就是你为什么总是不能彻底击败她的原因了。不过与其他同伴不同，阿芝莎的收入方法比较复杂一些：首先你得在东南亚海域内势力最大，这样阿芝莎的舰队就会在印度洋海域内出现；之后在印度洋海域的大港口里反复请酒吧女郎喝酒并打听得到浴血月牙刀（血涂**られたシャムシール**）的



确切位置，也即北纬16度东经41度的那个小岛上探索得到浴血月牙刀；不要将其装备给任何人，并在海域内遇到并击败阿芝莎一次；接下来去巴士拉（**バスラ**）的酒馆就会发生剧情，之后请确保身上至少有100万，并且日本的行久（**ユキヒサ**）、印度的阿尔（**アル**）以及英国的克里斯蒂娜（**クリスティナ**）三人都在舰队中，出港后再次遇到阿枝莎的舰队并将其击败后就会自动发生剧情，花100万大洋就可以救出阿芝莎并成为你的同伴。阿枝莎的剑斗术和HP都很高，建议让她做冲锋队长，在白兵战和单挑时都是不错的选择，只不过像你现在这种情况，估计收了阿枝莎后就已经无仗可打了……

我最近正在玩刚发售的《战国无双2》，感觉这次的《战国无双2》与前作相比，进步还是蛮大的，所以这段时间以来一直玩的不亦乐乎。我想问龙哥的就是，电软上会刊登本作的详细攻略或研究吗？去年叶子姐姐写的《真三国无双4》的攻略就非常有意思，不知道这次还是不是叶子写呢？还有，就是这次最强武器的取得方式有什么变化吗（与前代相比）？

（重庆 曾伟）

很遗憾，叶子同学最近抱病在家，《战国无双2》的攻略，自然是有心无力，这两期“闯家”都是小沛同学临时主持的。其实本作的攻略已经刊登在上期的杂志上，也就是178期，内容和资料都相当详细，足够你实现100%圆满了。至于最强武器的取得，其共通条件在无双系列中其实都差不太多，比如难度必须为“困难”或以上，除了森兰丸和阿国是在无限城模式中取得之外，其他武将各自的最强武器都是在其自己的无双模式中通关一次后才会出现。在满足条件并出现绿色字体的贵重品提示信息后，感到地图上的“X”标记地点打开箱子或是干掉荷陀头后取得。各武将最强武器的具体取得方法请参考上期杂志。



↑魔王雪飞曾经给真田幸村的称号里加了一个字变成“日本第一逃兵”，倒还真形象。

米花通信

Vol. 27

主持人：小沛

NDS上的《新超级马里奥兄弟》已经公布将在5月7日发售了，小沛以及编辑部里绝大多数的人都非常期待这款大作的降临，而且我们每次看到相关的演示视频时都会赞叹不已。于是小沛就开始琢磨，马里奥都诞生20多年了，可人气就是不减，包括整个马里奥家族，像异军突起的瓦里奥、耀西这些原本的配角也都有了各自的专属作品。但是近几年好作品实在是太多，马里奥的相关游戏不再像以前那么引人注目了，我们这期米花就来看看这些电玩明星今后的走势如何。

马里奥家族星运解析

马里奥 Mario

未来走势：趋向平稳，偶有波动

马大叔的人气一直没有低过，他的所有游戏也都有不俗的品质和销量。但也许就是因为马里奥已经成为任天堂的代表，同时也是整个家用游戏的鼻祖型人物，所以制作有关他的正统游戏真的要慎之又慎，以至于马里奥现在大部分时间只能在一些运动游戏或者是其他类型中客串一下。而有关马里奥的游戏又往往能够获得不错的市场回报，以此看来，正统游戏眼看就要成为马里奥的第二职业，他的本职工作就是帮助其他游戏拉动人气。

上面的这番话是客观事实。你要说让银河战士来为任天堂代言，估计不仅群众不答应，就连任天堂自己都觉得别扭。任天堂在有了口袋妖怪这棵低龄摇钱树之后还是不能放弃马里奥，就说明马里奥的地位还是不可动摇的。现在几乎所有的游戏软件公司都有自己的代表性游戏角色或者是吉祥物，例如世嘉的索尼克、索尼的古惑狼、育碧的雷曼、NAMCO的吃豆小精灵等等，不过这些二流角色怎么能跟马里奥比呢？索尼克的纪念合辑才卖了多少份？古惑狼自从进入了PS2时代还有多少支持者？雷曼基本已经在NDS上作了最后的谢幕。吃豆则彻底被归为小品游戏。而马里奥呢？正统大作，有！体育运动，有！益智类，有！角色扮演，还有！这种全能型的人物，上面哪位比得了？这也就是为什么马里奥的人气会这么高，曝光率就是最大的原因。

不过从未来马里奥的发展趋势来看，这个家伙的正统作品不会频繁推出，客串类作品倒是能够保持每年出新。所以今后他的人气还是基本保持稳定，而当正统作品推出时会有抬高。

碧奇公主 Princess Peach

未来走势：地位稳固，难有作为

碧奇公主在马里奥最初的作品中连花瓶都不是，除了等着马里奥前来解救之外没有别的事情可干。而到了《超级马里奥兄弟2》里，她竟然成为了四个可选人物之一，玩家可以使用她来打败敌人，比起马里奥兄弟也毫不逊色。说实话，她甚至是四个角色中性能最好的。又比如在SFC的《超级马里奥RPG》里面，她绝对是队伍中不可或缺的人物，她能够治疗队友、能够解除诅咒、还能够复活和对敌人施展魔法。而在众多运动游戏中，碧奇公主也是一位能手，对网球、赛车、高尔夫等等项目都有不错的表现。

前不久在NDS上，碧奇公主终于有了自己专属的游戏，不过这个作品并没有多大作为……碧奇公主这个角色实在是没有什么特色，在轻松类的游戏中略微有点正式，而在严肃题材的游戏中又显得有些卡通，把她作为主角没有太多的可挖掘点，而当成配角时又完全依附于马里奥等名人的光辉之下。也就是说，要她单干恐怕很难有发展了。不过这位公主和马里奥的渊源颇深，于是但凡有马里奥的游戏就一定要扯上碧奇公主。所以她的人气高低几乎不影响到游戏本身，只要有马里奥撑场面就可以了。未来碧奇最多也就继续扮演"被绑架的弱者"角色，或者偶尔给马里奥打打下手。而至于她本身的作为，大家还是不要抱什么希望了。

瓦里奥 Wario

未来走势：我行我素，不能限量

瓦里奥的名字就是将Mario的第一个字母倒过来，其诞生之初就是和马里奥完全相对的，他的性格和马里奥也正好相反。瓦里奥和马里奥小时候就认识，大概是隔壁邻居之类的。可据说马里奥小时候没少欺负瓦里奥，所以瓦里奥才对他满怀恨意。这种说法出自瓦里奥之口，真实性还有待确认。

在《超级马里奥王国2》中，瓦里奥展开了自己的复仇计划，夺取了马里奥的城堡。不过结果大家也知道，马里奥又把城堡夺回来了。结果在《瓦里奥王国》中，瓦里奥不得不自己去搜寻财宝和金钱，以购买自己的城堡。在以上这些游戏中，瓦里奥基本是延续了马里奥的路线，在游戏的模式上几乎没有突破。直到2004年GBA上推出了《瓦里奥制造》后，他才真正在游戏圈里大展拳脚，短短两年之内就推出了4款作品。

瓦里奥事业的春天从2004年就开始了，而且他原来的系列也没有完结。再加上他比马里奥更富有个性，在游戏中更容易刻画，所以无论是原有系列还是以后的"制造"类新作都可能有不俗的表现。

路易 Luigi

未来走势：前景堪忧，永远配角

路易给人感觉是个很低调的人，作为马里奥的弟弟，他从来没有刻意要去出什么风头。其实从他和马里奥携手担任主角的游戏名称就可以看出来了：那些游戏都叫做"马里奥兄弟"，而并不是叫做"马里奥和路易"。直到了后来，大概是制作人觉得有马里奥就行，于是干脆就把路易给踢开了，把游戏名字改成了"马里奥世界"、"马里奥64"、"阳光马里奥"之类，连"兄弟"两个字都不要了，可见其连配角的身份都快不保了。幸亏很快就要推出的《新超级马里奥兄弟》中，路易再次登场与马里奥并肩作战，不然他就真的要下岗了。

其实路易的名气虽然不如马里奥大，出的力可是一点都不小。早在1985年FC主机上的《超级马里奥兄弟》中他就出场了，和马里奥轮番上阵，一个人失手了另外一个接着上。到了《超级马里奥兄弟2》，他终于有了自己的形象：比马里奥高一些，瘦一些。而在历尽了千辛万苦后，路易终于在《路易的鬼屋》里担纲主角，尽管这个作品也卖得不怎么样吧。

路易现在频繁出现在诸如《马里奥赛车》一类的运动游戏中。基本也是马里奥系列中永远的配角，只要马里奥需要他，他就会及时出现。对于一个一直在游戏中默默无闻的角色来说，晋升为主角实在是很难让人接受，而作为配角来说他也并没有多大的亮点，只不过人们已经习惯了这个家伙的存在而已。

耀西 Yoshi

未来走势：较富潜力，有望抬头

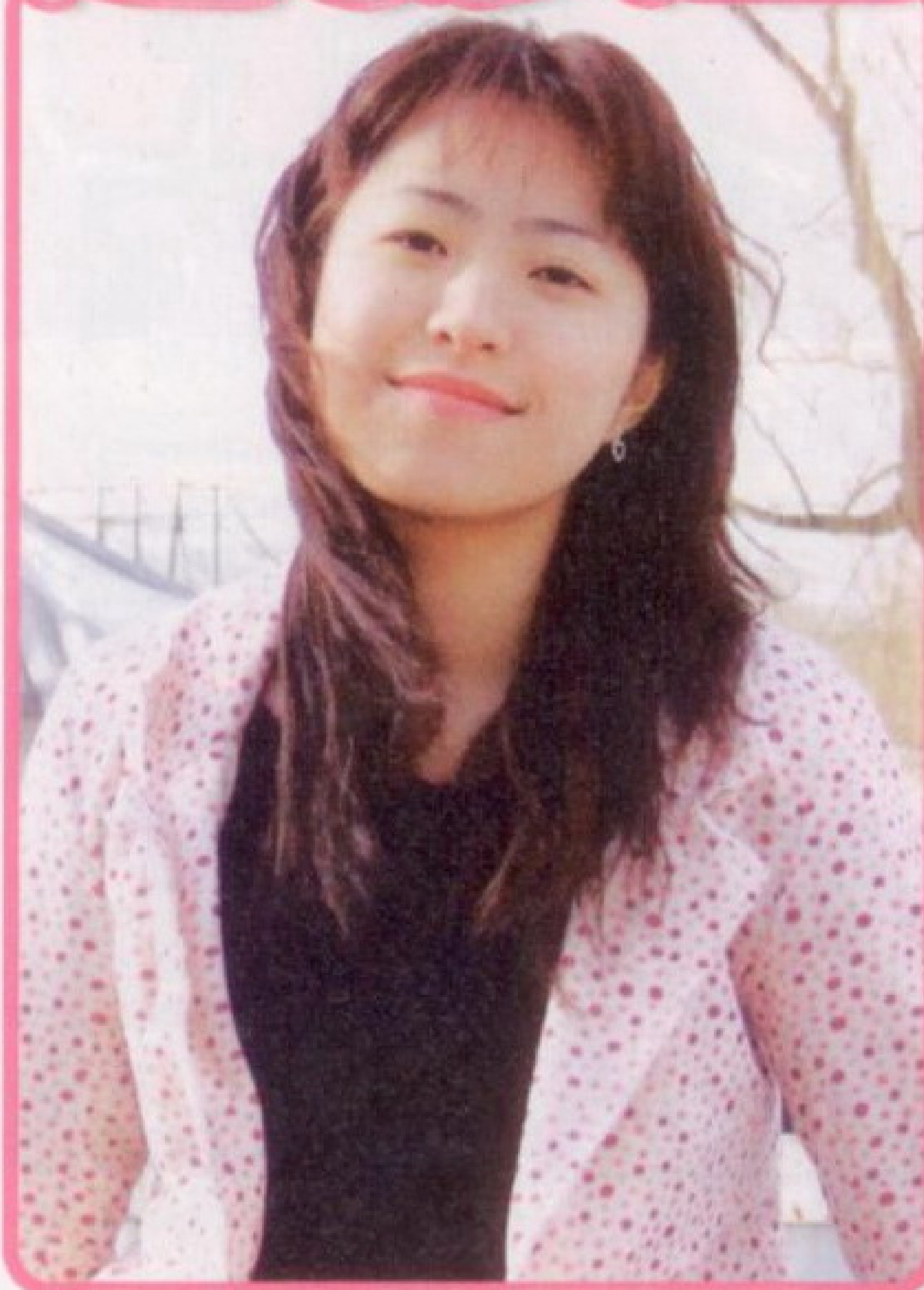
耀西是一只恐龙，很贪吃，拿手本领是吐舌头、吐蛋和空中二次爬升……听起来有点傻，可这就是本钱，现在人就喜欢这个。你看看人家皮卡丘，看起来像兔子，实际是只耗子，还有红脸蛋，脸蛋还能充电……这不比耀西还傻？可人家就是红了。所以样子可爱而且还有点傻气的卡通角色是很吃香的。单凭这一点，耀西就很有前途。

耀西初次登场是在SFC的《超级马里奥世界》中，不过实际上耀西的年纪比马里奥要大得多，在马里奥还是婴儿的时候耀西就已经开始照顾他了，1995年SFC的《超级马里奥世界2》里面就说到了这段历史。耀西也有专门属于自己的游戏，那就是N64上的《耀西的故事》，而在这个故事中马里奥甚至还没有出生。不过马里奥的老对手库巴倒是已经出现了，他偷走了耀西的"快乐树"，于是耀西只好出发去把树找回来。大家可能会发现，凡是耀西的游戏，其风格都非常清新，充满童趣。这种感觉是现今许多游戏所不具备的，因而越显珍贵。

耀西目前并没有太多独立的作品，主要是开发不够努力，其实这个家伙是很有潜力的，它的人气在马里奥家族中也排在前几名，如果以后有机会充分发挥的话，耀西一定会有一番作为的。



超G女生



Profile 姓名：张彤欣 英文名：Sophia 昵称：香香 年龄：23岁 身高：164cm 籍贯：天津 爱好：玩游戏、听音乐 性格：内向、恬静 喜欢的游戏类型：益智解谜类、宠物养成类 讨厌的游戏类型：恐怖冒险类 游戏年龄：9年

我内向,但游戏可以成为沟通的桥梁

很荣幸能够在“超G女生”这个栏目中和大家见面，这是我第一次在杂志中露面，还真有些紧张……但我从游戏中获得的快乐，真的想与玩家朋友们一同分享。客观地说，一直到今天我都认为TVGAME的主流玩家是男生，拿我自己来说，虽然很早以前就在PC平台上运行一些小巧的益智游戏（如同ZUMA，泡泡龙一类），但真正让我了解GAME内涵的，还是我的男朋友。他作为一个疯狂的游戏爱好者，让我领略到了格斗游戏的张狂，RPG的舒缓与SLG的严谨。

让大家见笑的是，对于这三类游戏来说我并不是一个玩家，更多的时候倒是一名热衷观众，如同FF8这样绝美的画面与故事，我是永远也不会忘记的。让我转型为正式玩家的便是NDS掌上平台了，我想没有几个女生能够免疫《任天狗》这样可爱的游戏，而最近的《动物之森》更是让我感到游戏的温馨，轻松与快乐。也许很多MM玩家都和我有共同点，那就是喜欢即可爱又轻松愉快的小品级作品吧，但是对于泡泡龙这款作品我可是绝对的重度玩家哦，上海旅游时，与男友同去GAME机房玩的我曾经在街机泡泡龙中挫败多名高手呢！说了这么多，真心希望通过这个栏目能够认识更多热爱GAME的MM玩家，更感谢电软开辟了女性玩家展露才华的这个优秀栏目。我期待着更多与自己有相同爱好的MM玩家登场亮相，并希望超G女生能够成为我们互相交流的纽带，谢谢大家！



幸福的泡泡龙达人级玩家

小沛■你好，我就是电软的“超女”掌门人小沛。欢迎参加第……哦，对了！第7期“超G女生”。

香香■我也很高兴今天能来到电软和小沛聊天。

小沛■今天陪你一起来的人是你男朋友吗？

香香■不是哦，是我的同事而已，他也很喜欢游戏呢。

小沛■真的吗？我小沛的眼光可是非常准的，没关系啦。难道害怕因为有男朋友而降低人气？那个家伙蛮帅的！

香香■真的是我同事……今天还要感谢他送我过来。

小沛■好吧，算我偶尔看走眼了。你是怎么想到要来参加我们这个栏目的？

香香■因为我的男朋友经常买电软的，所以他知道小沛的这个栏目后，告诉了我。看来我很幸运。

小沛■哦？是吗。我看你的个人简介上说非常喜欢解谜类的游戏，你都擅长哪些？

香香■我非常非常喜欢泡泡龙系列，而且绝对是个高手哦！我和很多男孩子对局他们都不是我对手，这其中当然也包括我男朋友了。最近刚刚买了NDS，《动物之森》和“狗狗”我都非常喜欢，游戏做的超可爱。





小沛■是吗？《泡泡龙》是吧。不是吹，我的水平那也是相当的……烂。不过《任天狗》我就是专家了。对了，你不喜欢PSP吗？

香香■不是很喜欢……可能是因为NDS上的游戏更适合我吧。

小沛■PSP上可也有《泡泡龙》啊，你难道不想买吗？另外，它还可以当高级的MP3和MP4使呢。

香香■但没有狗狗啊……也许今后还能出任天猫呢。

小沛■不是吧，你的想象力还挺丰富，但不要被网上的假消息给骗了。你不会真的那么天真吧？说了半天掌机，你玩家用机吗？

香香■我男朋友很喜欢格斗类型的游戏，但我却没有什么兴趣，但是给他加油看着他获胜是件很开心的事。

小沛■他很厉害，都玩什么游戏？

香香■好像很喜欢《街霸》，也很喜欢《KOF》，《VR战士》好像也很喜欢，他经常在家用PS2和朋友们对战的。

小沛■噢？是吗！那有机会一定要介绍我认识，我也非常喜欢《街霸》，《KOF》也凑合……唉？怎么聊着聊着跑到你男朋友那里去了。STOP！看来你和“老公”的关系不错啊。

香香■嗯…我们说游戏吧。

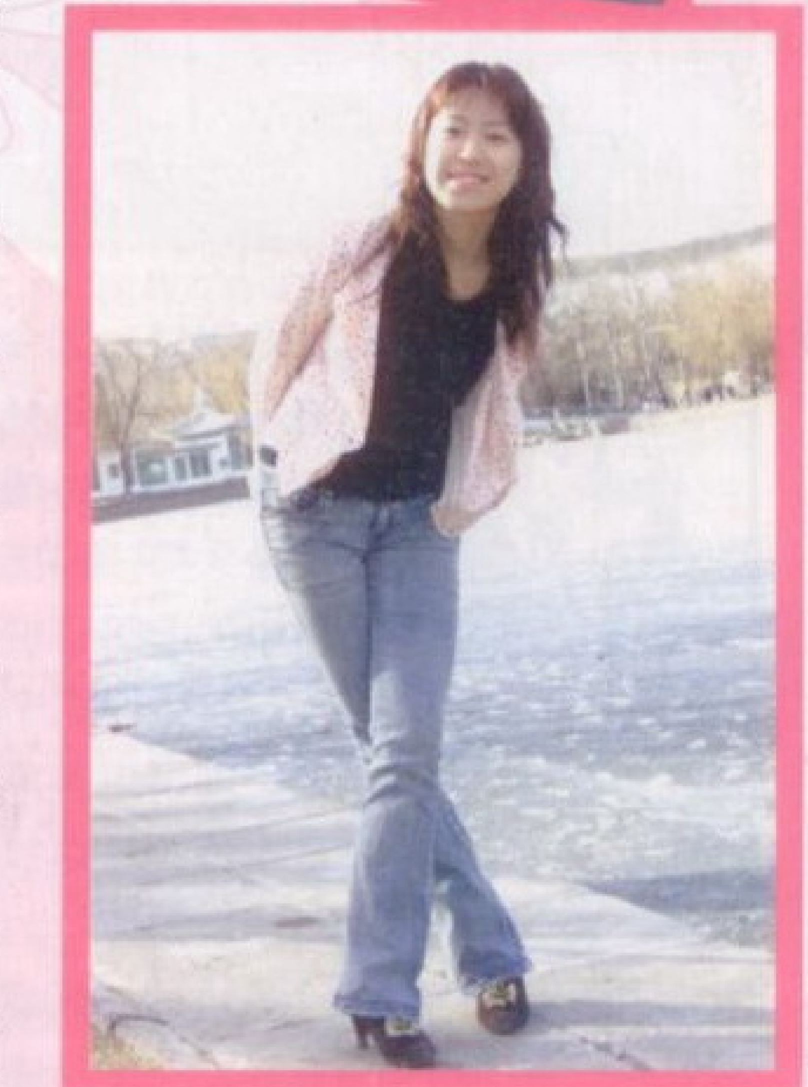
小沛■呵呵，行。除了益智解谜类游戏外，你觉得哪些游戏类型对你们女生的吸引力比较大？

香香■其实，适合女生的游戏也是不少的，类似恋爱类的游戏，宠物养成类的游戏，甚至赛车类的游戏我都接触过，比如马里奥赛车，虽然我老是拿不到第一，但我很喜欢玩的，而且只用小蘑菇。

小沛■你男朋友玩家用机，你玩掌机，倒是谁也不妨碍谁。那你们俩到底谁更喜欢玩游戏呢？

香香■应该是他吧，可以说如果不是他这么喜欢游戏，我可能不会像现在这样喜欢NDS，这是他送给我的礼物……





小沛■……你好幸福！这期杂志可不能让我女朋友看到……否则我就惨了。不过，我觉得你的NDS买得好像稍微早了一点儿，现在新款的LITE已经有了，那不是更好吗？

香香■那……我让他给我买。是更漂亮了吗？虽然现在的NDS游戏很好，但是太大了，而且不是很漂亮。如果能出更玲珑小巧的，这个就给他用好了。

小沛■靠，算我没说，这期杂志你男朋友最好也别看……我怕他会想揍我。

香香■嘻嘻，还真感谢你告诉我！

小沛■好了，谈话时间到此为止。我特意找到了《泡泡龙》这款游戏，不过是PC版的，咱们联机挑战一下吧。

香香■太好了，以前我就是用电脑玩的，这下你可撞到枪口上了。

报名方式：每周一至周五，上午9:00到下午5:30，致电《电软》编辑部，找小沛即可。电话：64472729转412。

格斗天书

所谓格斗竞技类游戏，与武学相通，为心技体的较量！

虽然天下第一剑客传的角色性能平衡性依靠模式的多样化得到了软性调整，但几位性能角色的易用性还是非常明显的。本期，我们将把目光聚焦在性能顶上的二位角色身上，熟练运用任意一位都能保证很高的胜率。 □文/大怪



天下第一剑客传

~角色分析~



■IROHA：如今的格斗作品，角色造型人气与实力成正比是大势……而本作中的IROHA便又一次验证了这个现象。剧情中参考了日本传统神话故事“鹤之恩返”为原型，塑造出了这样一个集性感、妩媚与实力于一身的超强气角色。很多玩家对于这个角色的强势并不理解，论攻击威力，IROHA也只是中等甚至偏下，DASH能力很一般，一般情况下很难形成DASH打择，那么这样一个角色为什么能够成为凌驾二线角色的王道人物呢？原因之在于其立回与破防能力的突出，整体控制能力的安定。操作主轴集中在IROHA性能无拔的空中道具上，从中远距离开始，持续发动A键位、B键位或C键位（斜45度对空）空中道具，并配合44小浮空抵消发动，跳跃落地瞬间发动，空中横向与对下45度发动（空中236K）。能完全控制住对战牵制局面，并让对手很难找到近战的机会。在中远距离完全控制为主动的前提下，IROHA两段跳跃的





骚扰能力便可以体现出来，在空中跳跃的过程中，操作者可以使用前跳跃/二段后跳跃，前跳跃/前二段跳跃这样的操作配合空中重斩、空中K、低空发动的空中道具等等进行空对地牵制。而当空中压制实现时，落地又可以进行2K X N，或2A、2K、站立K抵消空中道具这样的模式进行固化打击。在空中压制及断空中IROHA可以利用空中K抵消214LP实现空中连携，效果很显著。在这里要特别说一下两段跳跃及版边三角跳跃后的位置控制。对于两段跳的位置控制是IROHA操作者必须攻克的技术难关，由于IROHA的空中重斩可以实现逆向攻击，加上空中发动的空中道具让对手不敢断空。而前不断的进行折线两段跳跃则可以在空中道具牵制与跳跃重斩、跳跃K压制之间择打。在版中跳跃时玩家要了解一个上级跳跃技巧，则是在斜线跳过对手头顶，再两段跳跃回对手面前进行重斩压制，随后地面K系牵制，这个技巧配合斜线跳跃对手头顶直接发动重斩或跳跃后直接下段骚扰，背投多择，破防效果奇佳。版边三角跳跃则一般进行K系或重斩压制，突袭速度非常好。除了这跳进攻主线之外，IROHA的几个特别技巧



都需要掌握，6K的中段效果，命中后可直接抵消214LP进行打击。4K的打击发动与判定距离都很不错，并能够抵消任意技巧，可以在中距离牵制战中使用，结合抵消236P安全性很高，中距离确认时使用抵消623中斩威力也不俗。而214斩则可以在对手HP不多时发动屈死对手，反应迅速的玩家还可以利用2149LP这样的高级技巧进行喧哗断空表演。露时雨一般只推荐在连携中使用，平常不推荐发动。雨葵的硬体抵消防御效果非常好，可以在被动及起身时考虑发动，成功后再进行反击。IROHA的超杀除



了令我们狂喷鼻血之外……还是有很强的破防效果的，由于属于指令投，所以与空中压制相结合择断，命中率超高。将牵制与断择发挥至顶峰，追求不败的神话吧。（天模式推荐）



■风间火月：很多玩家都无法理解，如今在日本高级对战中，火月的战绩居然能如此之好，可以说这个角色如今的位置仅次于IROHA，由于其出众的破防能力和性能稳定的基础技巧性能，吸引了众多支持者。如果对于风间火月的立回不清楚的玩家，很难将这个角色的全部威力发挥出来，笔者身边的众多朋友在接触了这个角色一段时间后甚至感觉到易用性不如霸王丸……的确，虽然火月的基础攻击性能出众，但对于起身多择与基础性能完璧的霸王丸来说，如果不发挥其独有的技巧性能，是无法超越的。首先，火月的攻防要围绕其性能优秀的空中道具来牵制。236斩的发动速度极快，并能够结合2重斩空抵消发动，牵制性与安全性都能有足够的保证。在地面保证牵制优势的同时，火月出色的防空与断空能力便能够体现至尽。2重斩的破空能力与空中中斩，近距离空中重斩的断空相结合，配合大爆杀的对空性能，对手很难找到跳跃突破的缺口。地面牵制，破空能力的优秀之外，火月的进攻与起身多择的优势突出体现在DASH能力上。火月的DASH速度极快，DASH投令对手难于防范，跑动中K的骚扰能力很强，背投与



DASHK命中后又都可以进行灾炎蓄攒，一旦三段达成，给对方的心理压力极大，在这个前提下对手更不敢贸然反击或跳跃，给了火月更多的背投与破防基础。特别是牵制波动掌握地面主动后，无法随意跳跃躲避的对手将很容易被火月逼迫到版边，之后的地狱多择更让对手无法应付，以DASH投、DASH近身起跳择打（骗对手背投动作出现）、猛炎脚（中段超主力技巧，但防反漏洞很大，面对高手不能太过依赖，奇袭与断择效果明显）大爆杀、跑动中K、跑动中重斩（最速斩空技巧，DASH瞬间对方起跳拦截）组成的技巧网络与良好的先读意识相配合，威力可观。在版边中，对手经常会无奈选择起跳躲避的下策，这时火月更可以目押进步2重斩断空，效果显著。在众多技巧中，新近成为主力确定技巧的火焰击请玩家注意，此技巧的确认发动能力很强，并可以与基础近身中斩、2重斩收刀判定时抵消形成大威力连携。三段灾炎蓄攒后的冲击威力更是恐怖，但不推荐在对手非确定前提下使用。跳跃攻击中，前文没有介绍的直跳中斩对下判定极好，在DASH近身起跳，跳跃近身后再起跳后，如对手出现背投失败动作可以使用此技直接杀伤。火月是个基础攻击威力与技巧攻击威力并重的角色，又因为综合技巧性能完善而趋近万能角色的边缘，在控制和爆发力上，玩家还可以组合出更多的防御环节和破防要点。（推荐天模式，剑模式）

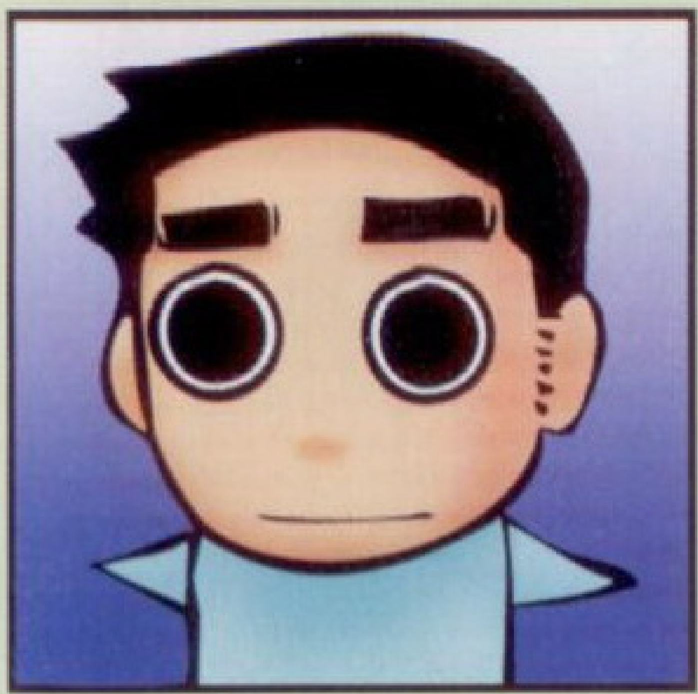


■备注：风间火月直跳中斩的对下判定极为明显，是跳入压制的保证。

科普园地

SQUARE·ENIX 近期作品CG技术分析





不知道各位是否注意到了，最近SQUARE ENIX（以下简称SE）公司作品频繁亮相，游戏好坏不说，仅凭效果来说，我们看到了一个新的技术时代的到来。苦心制作的技术完全自主开发，SE通过多年的积累，掌握的合作机制，CG技术已经带给工作在这行的每一个工作人员新的标准新的方向。这些很值得我们去分析了解，很多我们已知的技术和我们不知的技术，在了解到SE的技术方向的时候我们也会找到我们自己的方向。

在短短几年中我们看到了SE社CG技术的突飞猛进，看到了FF每一代的飞跃，看到了游戏中3D效果的加入，看到了3D电影的实现，看到了游戏中头发衣料的运动，各种游戏中实时特殊效果的实现。我相信在不久的将来，我们现在看到电脑渲染出来的CG效果绝对能够在PS3的游戏中实时看到。因为每次的期待都给我们一个实在的答案，这是我们想要的吗，已经很接近了不是吗。在画面效果上，SE社已经走到了CG技术巅峰。日本会社给人常常有一个统一的感觉，就是十分认真并且有一种决心责任感在里面。和欧美公司的博大以及商业化感觉有很大不同，游戏外表越来越华丽的代表厂商SE希望你一路走好。如果在游戏性方面也做到最好，那日本游戏的崛起应该会更快到来。

□文/朱峰





首先分析一下王国之心2，幻想的世界观带给我们童话的氛围，人物角色是这个游戏最大的卖点，在CG动画里面我们只看到了主角等几个人物，然而当真正进入游戏后庞大的人物数量让我们目不暇接，无论是木兰那样童话的人物还是加勒比海盗那种写实风格的人物，都是活灵活现，和影片里面的人物如此接近。这是最难实现的，然而SQUARE ENIX把握人物制作的关键又是如此到位。我们常说做一件事容易，但是做好每件事就难了，如此之多的工作量不会是几个人能完成的，然而人多技术力一定不统一。SE把一整套建造模型的理念传输给每一个美工人员，这是需要很大程度的合作机制和技术磨合的。首先规定了一个建造角色的原则，这时我们可以打开游戏里面的人物查看器来看一下，人物模型结构十分到位，特别是头部的形象，2D人物3D表现出来，没有什么不对的感觉，阴影的加入也是用了统一的渲染技术实现的，这种阴影效果，是事先渲染到人物身上，以前常常都是美工通过手绘来画出来的，而本作的阴影完全是新技术电脑直接渲染到贴图上。统一的参数统一的标准，需要一个很大的列表，然后美工们按照列表参数来工作，能够达到这种技术良性循环发展正是SE做到的最有效的措施。SE清楚地认识到技术力增长会带来效益的增长。然而技术力不是一个人而是一个集体，迪斯尼是老牌动画公司，论技术两家公司各有互补。我们看到了在王国之心2里面大部分的角色动画都是手动调节的，这方面绝对是迪斯尼的强项，SE借助迪斯尼掌握很多这方面的独到技术，而迪斯尼也会掌握很多3D电影的制作方法。

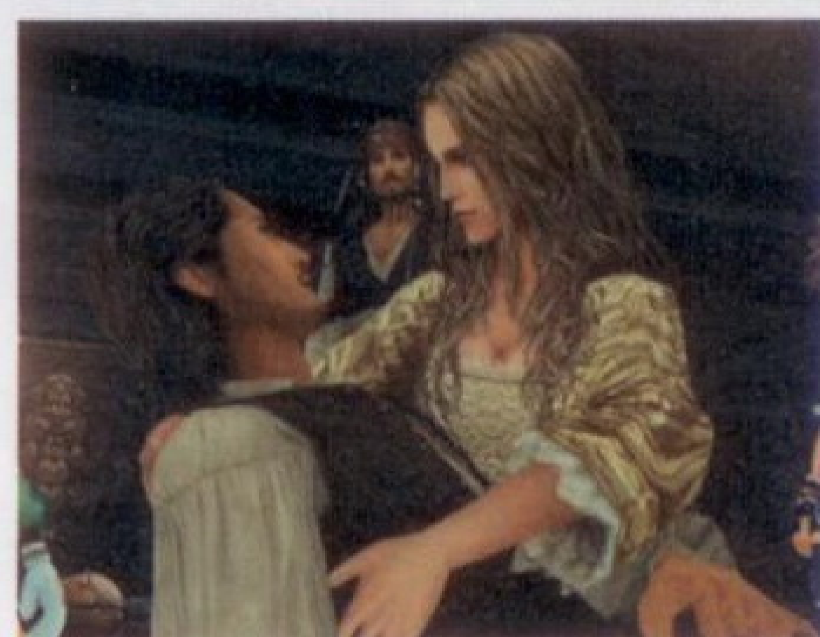




←从这段影片来看感觉有星球大战的影子。

再来看一下耗时多年完成的FF7AC，全3D数字生成人物并且拍摄成电影的公司在全世界只有几家能够做到。但是能够拿真人比例来制作电影的只有SE。早些时候看到的最终幻想电影版是完全仿真的人物建模，然而票房惨败给公司带来了巨大挫折。SE又继续再次制作电影让我们感觉SE从事电影的梦想一直没变，这次苦下决心做出的作品完全吸取了上次的教训，我们看不到无趣的复杂的剧情，看不到生涩的镜头，完全是紧张的动作剪辑，让每个看过电影的人大呼过瘾。我们看的出这部电影最吸引人的地方就是动作。强大的视觉冲击力给人留下很深的印象。技术力方面，贴图的细致程度我们从衣料的细节可以看出已经超越了以前的作品。这是一项对多边形贴图的把握能力具体应用，克劳德的毛衣使用了一种叫做置换贴图的纹理，没人会制作每一个毛线的凹凸，但是我们确实看到了这些凹凸，能够用这种置换贴图说明SE对图像要求的严格，值得称道的是头发衣料系统。随着技术力的增长，我们看到了完全真实的衣料头发，特别是多个角色同时出现，这种复杂的运算是需要一整套行之有效的技术力来支持的。SE制作了一些本公司开发的程序包专门解决maya软件做不到的头发集合能力，以及衣料的运动结算程序的改良。这些SE早在几年前就已经总结出来了。这次作品中最成功的莫过于镜头的放置，分镜头的衔接。本作镜头方面完全遮盖住了很多3D人物的一些生涩不足之处。镜头的切换和看电影节奏感把握很到位。从公司内部资料来看这部作品最开始是想制作一部20分钟的动画短片的，后来发现制作经费并不是很高和原先的电影版的巨额投入完全是两码事。既然能做出20分钟为什么不能制作90分钟，启用了一些本公司的员工直接制作，不再需要外来人员可以节约很大成本。并且没有复杂的场景建模，人物动作通过真人捕捉，效率非常快。这次的作品完全摆脱了当年的重担，得到销量的盈利，这才是良性循环发展的作品，也是我们想看到的。

FF7DC是没想到的作品，在看过FFAC电影不久，袭来了这样一部游戏。完全两种风格的CG画面，本来以为这部作品在动画方面会和FFAC没什么区别，没想到这部作品带来的是完全不同的效果。也许这与导演有一定关系。这部作品的CG动画里面没有像FFAC那样对人物动作夸张的渲染，反而是在特殊效果方面大做文章，这些画面效果留下的记忆就只有震撼了。特效方面已经超越了FFAC的效果。在现有软件实现这些效果是很费时间的，SE利用本社的引擎粒子系统实现了这些夸张的效果，这些技术绝对是市面上存在的引擎中最先进的粒子系统。特别是本作使用了很鲜艳的色彩，不再是FFAC那种灰暗的色彩使人眼前一亮。尽管本作游戏方面感觉一般但是动画特效方面做的却很用心。



↑真人比例的人物做的也没有不真实的感觉。

FF12是和FFAC同时制作的作品。本作游戏方面效果惊人。我们看到人物在游戏中头发的运动，这是以前很少有的。实时的头发运动是事先作好的动画然后在游戏中播出。尽管看似简单，但是需要每个动作都进行计算输出每个顶点的位置。很少有公司会这样做，不是技术达不到，而是没人会花心思在这个细节上做得如此之好。本作在CG动画方面让我们看到了星球大战的影子，也许这与本作概念设计师有关。一部作品代表一个人的意志，不得不令人佩服公司的实力。人物形象方面和以前的FF有很多区别，接近欧洲人的形象是本作最大的特点。曾经这种风格在放浪冒险谭就领教过，别有一番韵味是本作的感觉。



↑人物造型千奇百怪的王国之心。

战国英杰传

笑谈战国风云、坐看英豪末路

战国时期最著名的英俊青年，也是英年早逝的代表人物，与织田信长妹妹阿市的爱情故事更被后人传诵。近年来在游戏的领域中越发活跃，战略游戏中他的数值和能力一直不低，甚至可以媲美德川家康，典型的文武全才。他为了家族之义而无奈背叛信长，最后战败惨死让世人惋惜同情。 □文/雪飞



Vol.8 为了纪念这位情义无双的青年才俊，在寺院中摆放着他的铜像供人祭奠。

虽然备受信长期待，但最终却成为金骷髅！！！

少年得志意气风发

浅井家是支配着琵琶湖周边领土近江（现在滋贺县）的大名。不过最初的浅井家只是京极家的附属，但浅井长政的祖父亮政趁京极家争夺继承权时，扩大了自己的势力，占领了近江北部。随后与京极家交好，全力抵抗近江南部六角家的攻击，并逐渐扩大了自己的领地。然而最初浅井家只是很小的一股势力，为了抵御六角家的攻击，与北方的大名朝仓家结成同盟。而朝仓家也多次出兵帮助浅井家击退了六角家的进攻，因此两国长年来一直是相互信任。

亮政之后继任家督的浅井久政并不擅战斗，领地不断被京极家和六角家蚕食，最终浅井家沦落为六角家的属国。因此浅井长政最初名为浅井贤政，其中的“贤”字取自六角家当主六角义贤，并且与六角家家臣的女儿结为夫妻。但长政并不甘心在六角家旗下苟存，父亲久政的一句“成为六角家家臣的义子”更使长政下定决心奋起反抗。首先将六角家家臣的女儿送回，随后宣布从六角家独立，并亲自率领一万名士兵在野良田合战中击溃了六角家的两万大军。

这时浅井家心向六角家的家臣们后悔不已，而那些痛恨久政外交政策的家臣们更是大喜过望，最后在家臣们的支持下，浅井长政继承了家督之位，改名为将名字中的“贤”字改为“长”字，表示与六角家彻底脱离，同时向击破今川大军的织田信长示好。随后巩固了北近江的支配权，与反六角的地方势力结成同盟，使浅井家一跃成为战国的著名大名。

信长刮目相看的青年才俊

信长将自己号称是战国第一美女的妹妹阿市下嫁给浅井长政其实也是政治联姻，这样可以达到两个方向夹击斋藤家的目的。而年轻的浅井长政更没让信长失望，紧跟信长大人一起消灭了斋藤家和六角家，与阿市的关系如胶似漆，并有了三个女儿和一个儿子。在这期间，两国的关系也是亲密无间。

可是在信长讨伐朝仓义景时，长政却突然高举叛旗，向信长宣战。浅井背叛织田的原因有多种说法，其中最为著名的美谈是长政的祖父代曾经受到过朝仓家的恩惠，而在道德天平的另一端则是“义兄”织田信长，为了曾经的恩人浅井长政背叛了信长；另一种说法是在织田家和浅井家结盟时，浅井家提出的条件之一就是不要攻击朝仓家，而信长破坏协议攻击朝仓家时，浅井长政认为信长果然不值得信任，决定借机将信长消灭。

在电影电视剧中大多支持前一种说法，大多将浅井长政塑造成一名讲义气的好青年。然而事实上背叛信长并非长政自身的决定，而是父亲浅井久政和家臣们的决定。看到这里在大家的脑海里也许会浮现出一个优柔寡断、在父亲和家臣面前不能挺直腰板年轻领袖的形象。

英年早逝的江北之鹰！

浅井长政

1547年—1573年。备前守。浅井久政之子浅井家的第三代家督。年纪轻轻便以弱胜强，以敌人一半的兵力，击败了南近江称雄的强敌六角家，为浅井家一雪前耻。由于才华出众，得到信长的重视，迎娶了信长的妹妹战国第一美女阿市，是信长妹夫的第一人选。

背叛：命运的决断！

战国是一个非常特别的时代，是一个残忍的时代，两家发生争执导致夫妇离婚后，丈夫可以将妻子送回岳母家，根据情况不同甚至可以将妻子杀死。在民间流传着真伪难辩的传说，阿市在长政决定背叛信长时将一只装满豆子的口袋交给信长，暗示着长政背叛与朝仓家前后夹击信长。而长政却没有惩罚阿市，而是在决战前夕将阿市送还到织田家。总之在信长、长政、阿市三人间似乎存在着很微妙的感情。

结果朝仓义景被信长击败后自杀。随后长政与三好三人众和石山本愿寺联手，与信长展开了长达三年的战斗。可惜最后居城小谷城被信长包围，与父亲久政一起自杀身亡。在现在的电视剧中经常大力表现长政与阿市夫妇的感情，在最后的关头长政强行与自己深爱的妻子分离，希望阿市能继续幸福生活。

可是在长政死后，信长并不能平息心中的怒火，传说盛怒的信长将朝仓义景和长政父子的头盖骨涂上金漆，制作成庆祝战斗胜利的酒杯。也许正因为信长对长政过于期待，才在长政背叛后久久不能平息心中之怒，假设长政继续与信长合作，也许在日后的地位会在丰臣秀吉和明智光秀之上。



在长政自杀浅井家灭亡后，长政的三个女儿受到了织田家的保护，日后都成为了战国时代的著名女人。

信长生涯中的重大战役：姊川合战

1570年6月21日，信长军到达小谷城，但并没有发起攻击而是突然将阵地转移到了龙鼻，将小谷城的支城横山城包围。这时德川家康率领援军六千名到达战场，织田、德川联军人数大约三万四千人。另一方面浅井军与朝仓援军一万士兵会合，士兵总数大约是织德联军的一半，只有一万八千士兵。此时朝仓、浅井联盟内部意见出现了分歧，提出了否定野战的意见，而横山城却是近江通往越前绝不能轻易放弃的军事要地。在军议会上主张野战和主张防守两方争论不休，但最终决定出兵野战，趁着夜色朝仓浅井联军从大依山向野田三田村进军。可是朝仓浅井联军的动向已经被信长看透，在姊川南北早已做好部署。首先是德川军的酒井忠次、小笠原长忠率队冲入朝仓军的阵地，打响了战斗的第一枪。不过最初占有优势的是朝仓军。另一方面，浅井军背水一战，先锋矶野员昌向织田军发起了猛攻，突破了织田军13道防线中的11条，眼看信长必胜的作战计划就要失败。在这关键时刻德川军挽救了危机，与朝仓军对峙的家康命令神原康政从侧翼突击，使朝仓军全线崩溃。左翼的胜利为织田军带来个胜利的光明，支援德川军的稻叶一铁率军回援，与氏家卜全、安藤守就和兵从右侧突击。全力向前的浅井军无暇防范侧翼的攻击，在瞬息间全军崩溃……

重要相关人物简介及雪飞杂谈

浅井久政：？？？？年—1573年。浅井长政之父，将家督之位让于长政后，仍然影响着长政的决定，虽然不擅战斗，但在内政方面却发挥了自己的才能。为人懦弱，最终导致浅井家成为六角家的附属。

赤尾清纲：？？？？年—1573年。浅井家臣。与海北纲亲、雨森弥兵卫并称“海赤雨三将”。主家灭亡后成为俘虏，被斩首示众。

矶野员昌：？？？？年—？？？？年。浅井家臣。佐和山城主。姊川合战中担任浅井家的先锋奋战在最前线。合战失败后投降，成为新庄城主，但最后因为误解，被没收领地流放到高野山度过凄凉的晚年。

远藤直经：？？？？年—1570年。浅井家第一猛将。曾经向长政献计暗杀信长，但未被采纳。姊川合战中单身冲入信长本阵，战死。

■胡言乱语、雪飞杂谈

年轻有为的武将，虽然战败身死，但是却不连累妇孺，两次与敌人宣战前都将妻子送还，并不利用她们为自己捞些本钱，尤其是小谷城城破自杀前，并没有利用妻子作为最后的筹码，而是坦然赴死，更是令人钦佩。虽然和阿市只是政治婚姻，但是两人的感情融洽令人羡慕。长政背叛信长应该并不只是出于义气，而是与朝仓家本来就是唇亡齿寒，朝仓家被灭亡后信长的下一个目标很有可能就是浅井家，到时恐怕浅井家会再次沦为别人的附属国。虽然同为信长同盟，但是浅井家的势力并不能与德川家相比，而且德川家一直担负着防御武田家的重任，因此德川家可以长存浅井家却不一定能长存。虽然长政贵为家督，但并不能决定一切，很多事情都受父亲和家臣支配，背叛信长很可能根本就不是长政的本意，也许只是因为他的经历比较特殊，因此被后人美化甚至神化。

第七回 商业模型的历史

电玩产业论

企业间联合产生的主机PC-E

我们把以提供软件为主的电脑软件公司称为第三方软件商（THIRD PARTY）。也就是说是从第三方的立场向某一主机提供游戏的公司。

但是任天堂公司却把给FC制作游戏的公司称为LICENCY（执照持有者）。当时日本的大多数软件商接二连三地成为了任天堂公司的执照持有者。其实在FC的世界中具有严谨意义上的第三方软件商根本不存在。这也是日本游戏产业中比较特殊的一面。

笔者想说的是，主机生产商和软件提供商存在着不平等的关系。两者间并不是“给予和索取”这种相对合理的合作关系，事实上两者的关系更像是上级与部下。在这种阴影下，使当时的业界渐渐变得封闭，仿佛被一种顽固而疯狂的“契约+默认”的人际关系所操纵。

但是在1987年发生了一件冲击这种不正常业界关系的事件。1987年夏，FC元老级软件商HUDSON和NEC发表了正在共同合作开发游戏主机的声明。这就是同年10月上市的新主机——PC-E。但是在PC-E发售前夕，发生了一件奇怪的事情：在日本全国的孩子们中间传出了HUDSON公司的高桥名人被逮捕的谣言。至今也不清楚谣言的散布者和其用意是什么。

HUDSON公司主要负责主机的开发以及软件的提供。至于主机的批量生产和贩卖工作则由NEC方面的HOME ELECTRONICS负责。如果想进入家用游戏机市场，但又不同时具备硬件和软件开发能力的商家，可以通过合作方式与其他公司携手共同进入这个市场。HUDSON和NEC的PC-E成了这方面的先例。

FC本体在1987年的累计普及台数突破了1000万，使任天堂在家用机市场可说是独占鳌头。任天堂和以前的ATARI公司一样，是一个既开发主机又能制作软件的公司。这种优势在游戏界形成了所向披靡的气势，但是PC-E的出现打破了这种“任氏独占”的错觉。这种合作开发的形式也给后来的SEGA和日立制作所、松下电器和3DO的合作奠定了基础。虽然PC-E最终的贩卖台数只超过了400万台，无法扭转任天堂独占市场的局面。但是作为企业间的初次合作而产生的主机来说，PC-E这个名字或许将永刻于游戏商界人们的心中。

商业模型概念图（图表1）



次世代主机之战就是商业模型间的战争

到目前为止，我们介绍了3个商业模型的变迁：(1)ATARI型(2)任天堂型(3)NEC·HUDSON型。我们可以通过图表来了解相关的内容。

图表1中的横轴是用“公开构筑”和“封闭构筑”来表示。“公开构筑”是指像音像制品或电脑软件那样可以自由地参与竞争的形式。软件商不一定非要顺应主机厂商的意志，形成谁都可以参与，制作什么样的软件都可以的一种形式。相反“封闭构筑”是指软件商要得到主机商的许诺，要相应支付各种手续费用才可以参与制作的形式。图表中的纵轴是将一家企业单独的商业行为和企业联合合作的商业行为，进行区别。ATARIVCS和FC一样，是主机商兼顾软件开发的“单独商业形态”。而PC-E则是硬件开发与软件制作分工合作的“联合形态”。

现在大家也许明白，家用游戏机的贩展事业是包含了各式的商业形态而运营开来的。而且今后的商业形态还会继续追赶时代的脚步，不断产生出新的“商业模型”。表面上家用游戏机代表了现代技术的进步，但其实在新技术的背后，新的商业模型也不断的被摸索出来。

所以，现在游戏产业中“次世代主机之战”的喧嚣，也可以说是各种商业模型间的战争。这不是简单的对比主机的性能或者游戏的销量，而是各个公司独自的根据游戏业界的特殊构造进行资源重组，正向着对公司有利的方向发展。比如1992年冬天，3DO公司创始人，特瑞普·霍金斯在3DO主机发表记者招待会上说：“我们考虑的和任天堂式的商业模式有根本的不同。”即使在当今的游戏业界，他也算是最重视“商业模型取胜论”的人物之一。

话说回来，既不是ATARI型也不是任天堂型，亦非NEC·HUDSON型的商业模型到底是什么呢？详细我们将在后面阐述。这里给读者一个提示：是关于“如何克服业界存在的问题”的商业模型。

任天堂自己成了反面教材

任天堂式的商业行为，虽然有各种弊端，但是在当时也算是最为成功的典范。进入游戏业界的新人们看到了业界高利润的一面，同时也不要忘记：任天堂可是总结了ATARI的失败教训，才构筑了今日的成功。但是到了FC时代的后期，很多游戏公司已经开始把任天堂作为“反面教材”，进行正面对抗了。

在任氏的高压之下，恐怕很难产生新的游戏制作人。比如有一些能够开发出销量至少超过30万的SFC游戏的人才，但是这些人才被埋没的可能性却很高。当时一个SFC卡带的制造成本约为3000～3500日元。所以一款SFC游戏的批量生产资金大约是10亿日元左右，因此那些小的风险公司或个人，根本不可能参与游戏的开发。结果任天堂式的商业行为变成了只有大资本公司才能生存的构造。

(图表1)	廉价特许权型商业模型	高价特许权型商业模型
加入的第三方软件商数量	增加	不增加
加入的第三方软件商规模	资本较小的公司增加	以大公司为中心
需要的软件	顺其自然	少数成功作
软件的品质	良莠不齐	排除失败作
软件的价格	廉价	高价
主机的价格	高价	廉价
赢利的支柱	主机	软件
商业事例	松下电器（3DO）	任天堂（FC）

这种影响也波及了一些大型企业。因为大型企业更想回避大型的资金回收风险，所以想靠稳定的“游戏名作系列化”来参与竞争。这样一来，游戏软件业也相对失去了所谓革新和进取之心。针对这种情况，能够做的只有提出“放宽特许权”之策。比如松下公司的游戏主机3DO-REAL系列的特许权只有“一张3美元”的低价格，同样众所周知，SONY公司方面的做法也基本相同。这样即使是毫无名气的个人或许也可以充分发挥其才能了。

在这里，笔者并不是想说SONY和松下方面的好话而贬低任天堂。因为降低软件开发特许权的代价提高了主机的售价。3DO-REAL刚刚上市时，也想以低价格参与竞争，所以定成了公开价格。但是维持商业模型的运作却变得异常艰苦，最终市场上打出54800日元的天价，可以说是消费者负担了开发特许权降低的部分。

是选择“把新鲜血液注入业界”（松下型）？还是“价格便宜的主机”（任天堂型）？诞生了新的商业模型的同时，消费者也增加了一种新的判断依据。



推陈出新的游戏业界新秀

不只是主机商与第三方软件商在运作着游戏市场，但是在现今的游戏商业范畴里，只是主机商和第三方软件商们就足以给业界带来轩然大波。在此，我们不妨考虑一下，到底价格很低的游戏开发特许权能带来什么呢？

首先，是增加了“开发游戏的软件公司”，特别是增加了“资本较小的公司”。结果虽然是出现了强大的软件开发阵容，但一定会因此出现软件品质良莠不齐的问题。

关于软件的定价，也因为开发特许权费用的降低，而造成其他方面成本的上升。最终形成了软件价格低，主机价格高的局面。也就是说，如果从经营者的角度来看，其实是在运营一种“靠主机赚钱”的事业。

图表2中不是单纯的将任天堂和松下进行比较，只是想彻底地说明特许权价格的变更，会给游戏业界带来巨大的影响的一个例子而已。笔者想再强调一下：当今的游戏产业中“次世代主机之战”也可以说是各种商业模型间的战争。这种争夺不仅限于商品的市场份额，而是各企业间的企业战略的争夺。所以，对于今后市场上将出现的新主机，有一种“基本差不多”的认识，从根本上讲是错误的。

到了80年代后期，自从87年的PC-E（NEC）、88年的MegaDriver（SEGA）的出现，可以说是进入了16位主机的战争时代。这时的NEC和SEGA都是在同等的商业模型中进行商业运作的，也就是在挑战采取不同商业运作方式的任天堂。但是相比从94年到96年的新一轮游戏主机大战，在商业模型的运作上，还是有所不同的。

本章讲的是新加入游戏业界的企业们给产业带来的变革。有些地方也许说明得不够严谨，其实只是想告诉读者：这是一场规模很大、关系很复杂的变革。而关于“到底哪一种商业模型更优越？”这个问题，我们将在下期予以深入阐述。

□文/龙马

秘技天地

最近的游戏大作真是太多了。刚试了《怪物猎人2》，《战国无双2》就出了。小编正在战国时代一骑当千奋勇杀敌之时，《最终幻想12》这款超大作又摆到面前，编辑们为了这些大作忙得是热火朝天。 □责/龙马



《幻想水浒传》系列是KONAMI公司的经典RPG。从1995年发售第一作至今，已经陆续推出了5个正统系列和3个外传。游戏的灵感来源于我国古典名著《水浒传》中个性洋溢的一百单八将，因此游戏中也有称为108星的108位角色。玩家必须竭尽所能寻找107名同伴，来增强自己的军队实力。人类之所以伟大，也许就是懂得而且善于合作。游戏中把这种团结合作的精神，发挥得淋漓尽致。最近总是一个人忙于工作，很想静下心来玩一玩刚发售的《幻想水浒传5》，也算是想寻求一种心理安慰吧。

PS2 恶魔召唤师—葛叶雷道对超力兵团

日版 秘技实用度：★★★★

●得到隐藏麻将牌的方法

◆テツヤする点棒：处理完晴海町事件后，到异界晴海町的蓄水池北侧。与“蛹体”对话，引起战斗。胜利后回到现实中晴海町的蓄水池北侧，与外国商人对话得到。

◆アカギれ四风牌：去大地图东南部的修验界东方分社，与里边几个怪物发生战斗，胜利后得到。

◆放浪の三元牌：去深川町的万能科学研究所，现场检验特技时得到。

◆哭きの数牌：去深川町的大道寺纺织工厂，在右侧房间中现场验证特技时得到。

●得到隐藏仲魔的方法

◆外法属ベルゼブブ：进入最后的迷宫后返回无名神社修验界最下层的北边，会发生剧情。然后到第五层南边得到“恶灵の头盖”。在新月时刻到第七层西南边得到“霸王の魔卵”。在满月时刻到第九层东北边，会发生百鬼夜行剧情，得到“狱界の纹章”。来到最下层，与“外法属ベルゼブブ”发生战斗，胜利后去业魔殿合成。

◆技艺属クダン：帝都炎上事件发生后，“技艺属クダン”在大道寺邸地下、樱田山、银座町、筑土町等地随机出现。将其击败去业魔殿合成。

◆外法属アリス：第八章结束后，找到新世界的“ブロンドの女”收集情报。然后召唤出“外法属ネビロス”，让其到晴海町公用电话亭调查。召唤出“红莲属ベリアル”到筑土町公用电话亭调查，发生剧情。带领外“外法属ネビロス”和“红莲属ベリアル”去银座町公用电话亭调查。然后会遭遇“外法属アリス”，战斗胜利后去业魔殿合成。

◆银冰属ライホ－くん：先把游戏通关一次，在第二次开始游戏的第一章与侦探社门口的“风间”对话，得到“无赖汉の证”。去金王屋门前，发生剧情，战斗后去业魔殿合成。

PS2 史瑞克2

美版 秘技实用度：★★★

●选关秘技

在第一关的游戏过程中按“START”，然后选中SCRAPBOOK。此时依次输入：左、上、×、○、左、上、×、○、左、上、×、○、上、上、上、上、上。这时会听到效果音，表示输入成功。

XBOX 零FATAL FRAME

日版 秘技实用度：★★★★

●升级秘密指令

在标题画面中，出现：“PRESS START BUTTON”的时候，依次输入：X、B、X、上、上、下、上、上、上、上、右、X、B、X，之后进入游戏会发现，得到了很多开发照相机的道具（开发点数70000点）。而且深红的所有隐藏衣服都可以选择。

PSP 山脊赛车

日版 秘技实用度：★★★★

●隐藏赛道的出现方法

完成PROツア－18，选择单人模式或时间竞速模式，在选择赛道的画面中，按住SELECT，再按决定，隐藏赛道——ミラ－コ－ス就可以选择了。

●“硝基”的无限使用

完成PROツア－18，在单人模式或时间竞速模式的比赛开始之前的确认要求画面中，按住SELECT，再选择OK。

●隐藏动画的出现条件

隐藏动画	出现条件
《R4》动画	完成EXツア－33
原山脊赛车动画	完成EXツア－34
E3展动画	完成EXツア－35
山脊系列相关动画	完成EXツア－36
车体设计1	完成EXツア－37
车体设计2	完成EXツア－38
车体设计3	完成EXツア－39
结局动画	完成PROツア－18

●MINI游戏选关秘技

在MINI游戏的NEW RALLY X的标题画面中，依次输入R、△、L、L、○、×，就可以选关了。

●MINI游戏隐藏关卡

在MINI游戏的NEW RALLY X的标题画面中，同时按住L+R+上，就可以选择隐藏关卡。

NDS 圣剑传说DS-玛娜之子

日版 秘技实用度：★★★

●报酬不同的分支任务补充

游戏中根据所选主人公的不同，完成分支任务后的报酬也不同。

◆主人公相关

◇少年的回忆

主人公フリック	
发生条件	得到“木ぼりの马”和ワッツ谈话
任务地点	光之森
成功条件	到达光之森的第11层
报酬	ある少年への光

◇少女的回忆

主人公タンブル	
发生条件	通过“生命の道”和シ－ム－ン谈话
任务地点	星之湖
成功条件	到达星之湖的第11层
报酬	ある少女への光

◇孩子的回忆

主人公ポップ	
发生条件	得到“ネックレス”和モティ谈话
任务地点	红き沙の沙漠
成功条件	到达红き沙の沙漠的第11层
报酬	ある幼子への光

◆ティス相关

◇树的女儿之祈祷

依赖人ティス	
发生条件	在玛娜石碑前与ティス谈话
任务地点	玛娜之塔4F
成功条件	消灭全部敌人
报　酬	きしのもんしょう（フリック）、月石のティアラ（タンブル）、赤月のつのぶえ（ポップ）、术师のグロ－ブ（ワンダラ－）

◇彩虹的花园

依赖人ティス	
发生条件	完成“虚ろなる地”后与ティス谈话
任务地点	红き沙の沙漠
成功条件	到达红き沙の沙漠的第11层，把得到的种子交给モティ
报　酬	バルムンク（フリック）、エルフの弓（タンブル）、メテオフレイル（ポップ）、ドワ－フの大つち（ワンダラ－）

PS2 钢之炼金术师3 继承神之少女

日版 秘技实用度：★★★★

●全隐藏人物出现方法

◆ロイマスタング：把“女たらしの手帐”送给索菲

◆ア－ムストロング：把“おそろいのヒゲ”送给索菲

◆リザホ－クアイ：把“シンプルなピアス”送给索菲

◆パンツ爱德华：把“纵じまパンツ”送给索菲 **■注意：**所有隐藏人物只能在TAG BATTLE模式中使用。

PS2 义经英雄传

日版 秘技实用度：★★★

●所有隐藏服装入手条件

服装	所属人物	条件
血涂られた鬼神	义经	所有关卡杀敌数累计1000以上
牛若丸	——	完成所有关卡
鞍马の牛若丸	——	以“军神”评价完成所有关卡
大富豪	吉次	在“兵参入”中得到100人
红の装束	凛	达成シナリオエンド
五条大桥の恶僧	武藏坊弁庆	武藏坊弁庆得到所有8种武器
忍び装束	义盛	得到所有“义盛の作战”
荒武者	与一	让与一当队长在“屋岛の合战”中取胜
忠信	——	让佐藤忠信当队长在“吉野”取胜
极乐	继信	在“屋岛の合战”中，选择继信带领第二队或第三队，战斗中让继信被迫脱离战线，取胜后得到
菜摘女	静	让静当队长在“一ノ谷の前哨战”中取胜

PS2 幻想水浒传5

日版 秘技实用度：★★★

●隐藏迷宫的出现方法

在发生大本营夺还剧情之后，去基地乘船到“东の船着场”，出大地图后一直向右上方前进，可以发现该“大穴”地点。去“レルカ－西の中州”的纹章店，发生ジ－ン加入的剧情，对话中依次选择第二和第一个项目后，ジ－ン会要求一起去“大穴”深处。来到洞穴的最深处，发生剧情，选择第二项ジ－ン就会加入。然后来到大本营，再去一次纹章店，再回到大穴内。在之前的遗迹路口会遇见エレシュ，与其对话选择第一项答应帮助其完成试炼。回到之前发生剧情的遗迹大厅，发生棺材移开进入隐藏迷宫的剧情。

PS2 新天魔界4

日版 秘技实用度：★★★

●KOC模式隐藏武将出现条件

◆用ドラバニア帝国通关：ゼオノキス、ビルキア、ト－ル、ディス、クレインクレイン、ガルバス、グレゴリン、アブレス

◆用解放军通关：フェデキア

◆用隐藏势力“ゾディア帝国”通关：铃鱼、レイン、フクロウ、イフ、谜之青年

◆用隐藏势力“探索屋ラビット”通关：ルゴルゾン、プルトン、ネモ、大蛇丸、エリル、ウエレス、ヒロ、ロゼ

日文地狱

COMING BACK TO J-HELL

体言と用言（后编）

Square Enix毕竟是4年磨一剑，这一期杂志的重头戏就是《最终幻想XII》了。虽然地狱是苦行的地方，但是诸位磨练者也不曾免俗，均沉浸在伊巴里死，哦不，是伊巴里斯的世界中，到处打怪挣装备忙得不亦乐乎。等等，FF XII明明是单机游戏，怎么这几位拿它当网游来玩起来了？

三问 猴子：蓍子兄，你的墨镜这么一天到晚戴着，难道夜间走路也不怕摔吗？

蓍子 这个问题问得好。我认为，墨镜这个东西是最能和我的黑色装束搭配的了。

风林 （偷偷从后面摘掉了蓍子的墨镜）

猴子 呀！怎么你的眼圈这么黑啊？难道这就是传说中的パンダーアイ？

蓍子 什么啊！还不是因为ファイナルファンタジー啊！为了把这游戏打通，偶可素连续三天没关机器，总共就只睡了6个小时，还是玩的时候不小心“滑”进梦乡的！うあぁあぁ～私が眠らせてくれないのか……

三问 不要睡了！现在是工作时间，我知道大家打机写攻略很辛苦，但是我何尝不是这样……OK，呵欠……咱们还是继续上次的内容吧。上回我给大家留了几个五段动词的变位口诀，还记得吧？

【动词终止形】

た、ら、わ，要变た，变促音，都不差；
な、ば、ま，要变た，变拨音，た变だ。
か与が，要变た，变成い，が变だ。
只有いく属例外，过去式，是“いった”。

猴子 记倒是记得，但问题是这几句话是什么意思呢？

三问 具体地说，这是五段动词终止形的变化规律。很多人说日语难学，其中最难的地方之一就是动词的变化方式。简单点说，日语的动词有基本、未然、连用、连体、假定、终止和命令七种不同的形态。



↑FF12发售当日，各种周边也在热卖中。

以前我们说的动词简体现在时态，实际上就是它的基本形。而今天讲的终止形，以我们目前所学的深度，讲的是动词描述的动作完成时候的样子。比方说下面这句话：

■私はファイナルファンタジーXIIを游ぶ（あそぶ）。

■我玩《最终幻想XII》这个游戏。

单看这个句子的话，我们不能断定这个动作发生的时间。但是如果换成过去式：

■私はファイナルファンタジーXIIを游んだ（あそんだ）。

■我玩了《最终幻想XI》这个游戏。



↑FF12的游戏开发者与宣传用的“审判官”在一起合影。重いヨロイだね……

意义就很明显了。这说明这个动作已经发生过了。

蓍子 是的。上回咱们说过，动词简体的过去式比较难掌握，一个原因就是，结尾假名不同的动词，在变化的时候是不一样的。以刚才说的“游ぶ”为例，如果是变过去式的话，要将词尾的假名“ぶ”变成拨音“ん”，后面加上浊化的“だ”。这就是所谓的“变拨音，た变だ。”其中ま行和ば行假名结尾的动词占大多数。以な行结尾的就一个“死ぬ”（しぬ），虽然看起来很特殊，但是用得却很多。

三问 相比之下，如果词尾是以た、ら、わ三行假名结尾的话，那么相对来说就好变些。将词尾变成促音“つ”。如：

■オレは新しい（あたらしい）ゲームを买った（かった）。

■我买了新游戏。

这里的“买つた”就是动词“买う”（かう）变来的。其中词尾假名“う”变成了促音“つ”，读的时候不发音，只是空出半拍的间隔而已。

而い音便则比较特殊。只有以か和が这两行结尾的假名才会有这样的变化。变法很简单，只要将“く”或者“ぐ”变成“い”就可以了。只是有一点需要注意，当动词是以ぐ结尾的时候，最后的“た”要变成浊音“だ”。如：

■天气（てんき）があつくて、たくさんの汗（あせ）をかいた。そして、うみにいって泳いだ（およいだ）。

■天气很热，出了很多汗，所以去海里游泳了。



日文：ファイナルファンタジーXII 500万出荷目指せ！
中文：《最终幻想XII》出货目标直指500万！

在这句里，无论是汗をかく（出汗）也好，泳ぐ（游泳）也好，都是按照这个规律变化的。

蓍子 最后唯一一个比较特殊的就是行く（いく）这个动词。理论上说，它应该遵从い音便的原则，但是实际上它是促音便。它的过去式是行つた（いつた），而不是“いいた”。

风林 五段动词不好掌握，相比之下一段动词就容易多了。只要将词尾最后那个“る”去掉，直接跟“た”就可以了。像这样：

■FF12のゲームを入手（にゅうしゅ）しながら、攻略（こうりゃく）を始めた（はじめた）。

■FF12的游戏一到手，就立刻开始游戏攻略了。

三问 净拣容易的说！这样的话我把剩下的内容汇总一下吧：日语动词除了刚才讲的五段动词和一段动词外，还有2种(从某种意义上说是2个）特殊的变格动词。其中之一是カ变动词，另外一个是サ变动词。其中カ变动词只有一个“来る”（くる），主要表示“来”；而サ变动词是する，可以跟在许多类词后面表示动作。如：

勉强する	学习	战斗する	战斗
呼吸する	呼吸	しくしくする	抽泣
プレイする	游戏	バイトする	打工

至于这两类动词的变格，请看下面的图表：

基本形	连用形	终止形	否定形
くる	きます	きた	こない
する	します	した	しない/せず

这些词相对来说好记一些，大家看明白就可以了。

蓍子 总的来说，动词变成“た”形，在句子里表示动作的终结，或者发生在过去的事情。除此之外，动词的连用形还可以接助词“て”，在句子里表示原因、方式、状态、顺序等，“て”形的变法与“た”形基本相同，后接助词的话用法更灵活。如：

■弟（おとうと）はFF XIIを买つて、妹（いもうと）は杂志（ざつし）を买って、家に归つた。

■弟弟买了FF12，妹妹买了杂志之后，回家去了。

■天气はよくないので、今家に归つてもいいです。

■天气不好，现在回家也可以。

风林 不管怎么说，要把动词掌握好，还是要多多从实践中下手啊！如果大家喜欢学习的话，不妨多看看杂志上的“对白”这个专栏，都是中文与日文（英文）对应的，很有帮助。

三问 这里不是做广告的地方吧……？



↑FF12的主题歌由日裔意大利音乐家Angela Aki作词、演奏和演唱，作曲则是负责FF系列音乐制作的老艺术家植松伸夫先生。这是FF12发售前夕，Angela Aki在宣传现场。此外她还翻唱了FF8的主题歌Eyes on Me。

FF中的日文汉字

《最终幻想XII》是这一期的大话题，所以我们想这回谈一谈日语在FF中的使用。在FC的上最初三部作品里，因为硬件机能的限制，所以全部文字都是以假名的形式出现的。到了SFC的4代，虽然游戏的画面和音质比以前提高了一个层次，但是因为当时卡带制作技术和容量的限制，4的文字还是全假名的。从5代开始，因为游戏的容量增大，卡带自带汉字字库，所以FF终于有了汉字显示。到8代的时候，包括道具、魔法、特技等选项都告别了全假名的时代。现在的FF12，已经能够很好地用日文汉字显示了。

百万殿堂



这一次的百万殿堂终于出现了一个并非由“任天堂”所制作的游戏（笑）。本次百万殿堂的主角就是这款由HUDSON制作的《淘金者》。相信这款经常出现在中国早期FC合卡里的游戏大家一定都非常熟悉吧。这款游戏发售于1984年，达到了110万的销量，是当年少数几个打破了任天堂对百万销量以上游戏垄断的作品之一。并且此游戏以其全新的玩法和不同于以往其他游戏的独特乐趣在当时引起了很大的反响。

充满解谜要素的全新动作游戏！一款让很多人痴迷不已的杰作！

全新的玩法

淘金者的游戏方式在当时来讲还是很新颖的。游戏的基本进行方式很简单，玩家只要取得屏幕上所有的金块后成功从版面最上层的梯子逃脱即可过关，在这之间还要不停躲避敌人的围追堵截。这一部分的设定看起来很平常，在当时也有很多类似的游戏，比如此类游戏的经典：NAMCO的《吃豆》等等。但《淘金者》的特殊之处就在于玩家可以非常自由地利用自己手中的铲子挖开任何一块地面，利用这种方法就可以十分灵活地取得金块、消灭敌人或者逃脱敌人的追击。另外游戏的场景也设计得很有意思，玩家必须合理的利用场景才能顺利避开敌人，有些金块的取得也很需要玩家开动一番脑筋。

此游戏还有一点与当时的其他游戏有着很大的不同，那就是在游戏过程中可以随时从所玩关的开头重新开始游戏。即使是当你被敌人两面夹击时也可以立刻按下“选择”键重新开始这一关。而且在游戏中也可以随时自由选择任何关数开始游戏。我觉得游戏厂商所作的这种设定非常明智，玩家由于吃金块出现失误等原因而被“困住”时可以非常简单地重新开始游戏，不必为重新开机再次进入游戏而劳神，而且还可以随时挑战自己想要挑战的关卡，遇到实在过不去的关还可以继续玩下去挑战下一关。这样的设定很好地加强了游戏的连贯性，因为《淘金者》本身就不是一款单纯的动作闯关游戏，而是一款融合了一定解谜要素的半益智类游戏。厂家的这种设计理念在当时来讲可以说很超前，完全符合了现在掌机益智类游戏的设计思路。

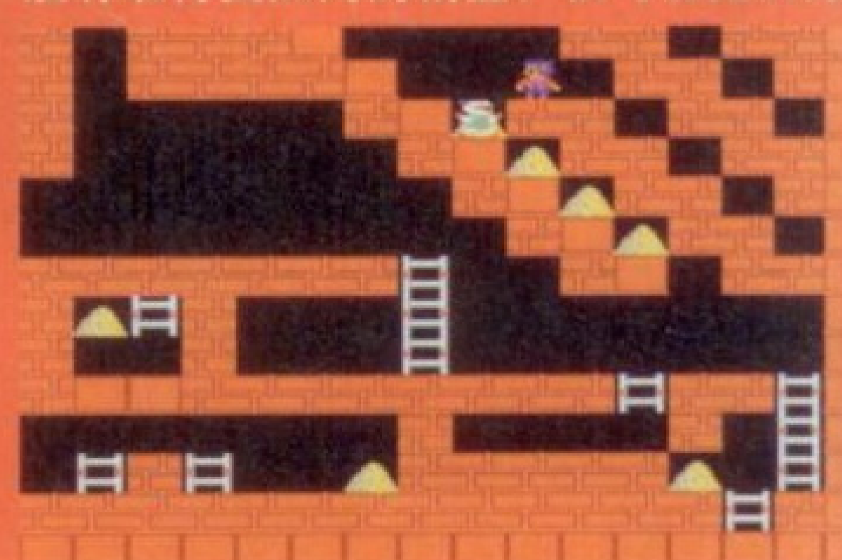
丰富的解谜要素

这个游戏还有一点很吸引人，就是金块的取得方法。游戏中的很多金块并不是跑过去就能简单拿到的，有很多金块需要按照固定的顺序或方法才能挖到，很多金块的挖法也都是很有讲究的，如果走错一步就会满盘皆输，玩家必须事先考虑好后再动手。而且对付敌人时也需要有一定的战术，如何利用时间差让敌人在没有逃出坑时就被埋起来，还有如何把敌人困在版面的死胡同中等等技巧都增加了游戏的趣味性。

←游戏中有时还会出现一些隐藏道具，如果能取得这些道具在过关时可是会有加分的呦。

说到解谜要素，在这个游戏中很多场景和金块的设置都非常巧妙，玩家在利用场景的地形成功甩开敌人或者通过一番思考成功取得金块时都会有很大的成就感。游戏中还利用到了时间差的概念，在游戏中挖开土后，隔上一段时间后所挖开的坑才会填上，所以很多金块的取得都需要利用到时间差来完成，在消灭敌人时也经常要利用到这一点。时间差这一观念利用在益智解谜类游戏中在当时看来还是非常新鲜的，在当时也有一些如仓库番等的益智类游戏，但这些游戏大多只是应用到固定顺序的图形堆砌来完成解谜。但是在《淘金者》中玩家在取得金块时不仅要按照顺序挖开大量的土块，同时还要考虑到时间的因素，按照不同的时间顺序和时间间隔挖开土块都将关系到是否能成功取得金块或取得金块后能否安全脱出。加入了时间差等解谜要素的《淘金者》的玩法充满了新意，而且HUDSON又把这些解谜要素和传统的闯关游戏结合得这么好。所以在当时的日本这个游戏引起了很大的反响，很多年龄稍大的玩家都被这个游戏吸引住了，甚至是个人电脑和游戏中心的街机匡体上都出现了《淘金者》的影子。之所以这款游戏没有取得更加高的销量，很可能是因为游戏的年龄取向比较高，能够真正体验这款游戏乐趣的至少都是十三、四岁以上的玩家，但尽管如此在FC的受众大多为小孩子的1984年《淘金者》还是取得了110万的销量。





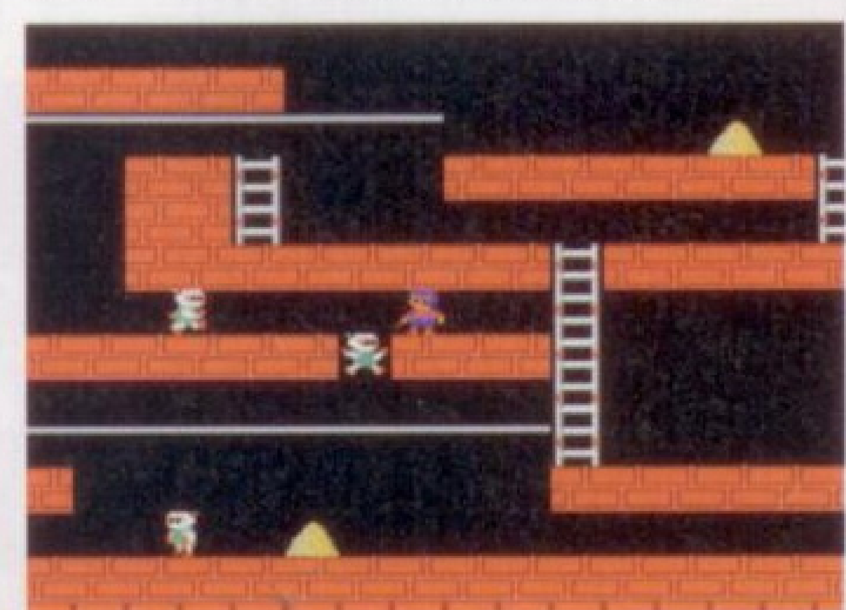
之后《淘金者》还推出了一个“挑战版”，在这个版本中游戏制作者们设计了50个超高难度的关卡。我玩后感到这些关卡的难度确实很高，其中很多金块的取得还要利用到敌人，并且很多地方的时间差也控制得很紧，只有一、二秒的富余。所以这一版本是专门为那些痴迷于《淘金者》的Fans们准备的。由此也可见此游戏在当时的日本有着怎样的人气。



←敌人们都有着不追到玩家誓不罢休的精神，完全称得上是“忠于职守”。其中还经常碰到像图中那样坚守在过关梯子上的敌人，真有点让人哭笑不得。

高强的对抗性

这款游戏和当时FC上的其他游戏相比难度还是比较大的，游戏中敌人的AI十分高。在《淘金者》中敌人并不会像当时FC上其他游戏中的敌人一样只是单纯地跟着玩家跑。在这个游戏中每个场景都至少有两名以上的敌人，这些敌人见到玩家后并不会一味地追赶，他们一般都会有计划地兵分两路，一路去追，一路去堵。另外虽然玩家可以挖坑把敌人埋住，但用不了多大一会儿敌人就会从坑中爬出来，即使有敌人被“埋住”，他们也会立刻“复活”从另外一个地方出来继续朝玩家冲过来。而且在距离敌人很近时即使挖坑也会立刻被敌人填上。这些设定都使游戏的对抗性大增，玩家必须不停地根据所处情况制定出对策，在思考如何挖得金块时还要考虑怎样避开敌人。因此这款游戏的年龄取向就相应的有些高。记得小时候我就觉得这个游戏很难玩，因此不是很喜欢这款游戏，当时其他同龄的小伙伴们也大多是同样的想法。现在重新玩起这款游戏时，才发现这个游戏还真是非常好玩，游戏中的50个关卡个个都很有特点，有些关侧重于让玩家开动脑筋想办法取得金块，还有些关侧重于让玩家不停地躲避敌人，不知不觉间就会让人玩得上瘾，一关接一关地不停挑战下去。





↑游戏中很多金块的摆放都设计得很巧妙，有些需要玩家动一番脑筋事先计算好挖掘路线，还有些就像图上一样在动一番“大工程”的同时还要设法避开敌人。

FC版超级魂斗罗

SUPER AUDIOVISUAL ACTION!

★采用多次元屏幕滚动方式，剧情意外地展开。★比尔和兰斯同时参战。★巨大的机械和内脏构成的画面，强烈震撼的虚拟世界。

流程攻略

■AREA 1　BASE AREA 1

天空一阵雷声轰鸣，从飞机上落下进入本游戏的第一关。本关的舞台是外星人的基地。一上来就可以吃到M和R，之后还可以得到S散弹枪。敌人基本上就是红色和绿色两种。绿色敌人主要是冲向主人公，以命换命。红色的会用武器攻击。在碉堡的门前，会无限出现敌人。来到有斜坡的道路，要小心从基地里侧飞出的手榴弹。S散弹枪出现在一个有坑的地方，这时会突然出现炮台，要务必小心。本关的BOSS是一架装有4个炮台的直升飞机。首先等屏幕滚动停止后，来到屏幕左侧，直升飞机出现时向斜上或上发起猛攻。如果动作快的话，会在炮台攻击之前将BOSS击破。错过了机会，就要小心炮台的攻击和从直升飞机里跳出的敌人。击落BOSS，进入基地内部。

■AREA 2　BASE AREA 2

来到第二关基地内部，视角变成了后方头顶俯视。首先还是要小心持有武器的红色敌人。然后就会遇到本作中新出现的战车，战车的3门大炮和上面的机枪兵会同时发起攻击。但是3门大炮只是朝正前方发射，所以很容易就可以躲开。摧毁战车后，会来到两座回转炮台前，不必理会，躲过炮弹直接前进即可。之后在过桥的时候会出现阻击兵和左右两座炮台，这里同样可以不必理会，从屏幕中间一口气跑过去就OK了。马上第二关的BOSS就出现了，原来是一辆磁力重装甲车。此BOSS前面伸出的两只触角会发出磁电波，上面还坐着两红一绿，3个敌人。只要将中间顶部的绿色敌人击毙，就可以攻击装甲车了。推荐绕到BOSS后面，先把绿色敌人干掉，再攻击装甲车就可轻松将其击破。通过后面的门离开基地就可过关。

■AREA 3　JUNGLE

出了基地来到密林地带，画面变回了旁观横版。刚上来就会遭遇从树上飞下的敌人，紧接着碰到两连发的地中炮台。炮台向上连续发射两发炮弹，以散弹形式落下，注意闪躲的同时攻击其前端炮塔部分就可以通过。进入沼泽湖泊中，虽然到处都是敌人，但只要按下就可以潜入水中变为无敌状态。只要注意闪躲，慢慢前进即可。登陆后过了桥，会与本关的中间BOSS——蜘蛛型烈击六连机动炮，来个正面接触。躲过炮弹跳到其上面，可以来到屏幕右端，在屏幕最右侧卧倒，可以说是安全地带。当它受到一定程度攻击后也会向屏幕最右侧攻击，所以最好及时将其击破。然后小心走过一段地震地带，屏幕将不再滚动。随着一阵轰鸣从地下冒出一个巨型传感器，这就是本关的最终BOSS。传感器中间是弱点核心部分，周围有4个炮台守护。注意躲避炮弹直接攻击核心可以将BOSS很快摧毁，先破坏炮台再攻击核心，也可以相对安全地将BOSS击破。

■AREA 4　BASE AREA 3

第4关又进入一座新的基地内部。开始的部分是在一个狭窄的通路中向右挺进。摧毁了一个发射泡状子弹的炮台，走了一段，再破坏屋顶，就可以向上进发。向上跳跃前进时注意一旦落下就会丧命，还有途中出现的大量鸟人和炮台。经过一路跋涉会登上一座强制向上的电梯，此时的敌人大多是一些回转的小炮台。乘坐电梯来到最上面，头顶会出现一个大型的九连激光炮台。这就是本关BOSS。它利用顶棚的轨道可以左右移动，九门激光炮随机从左或右依次发射。玩家要把所有激光炮摧毁才可过关。首先要试图攻击BOSS顶部中间的炮台，利用时间差和向屏幕两侧闪躲，便可最终将BOSS击破。

■AREA 5　BASE AREA 4

本关的舞台是基地外部，屏幕是向上纵版滚动。背景音乐是街机版未曾使用过的。在跳跃前进中，要注意各种来自阻击兵、火箭兵、地中炮台、回转炮台的攻击。之后前进了一段时间后，还会出现石头。石头和前作中的一样，可以摧毁。到了本关的后半，场景变成了向右下方移动的由集装箱组成的楼梯状地形。从集装箱的门里会出现大量敌人，途中还会碰到两门地中炮台。有了前几关的经验，通过这些都不成问题。屏幕滚动停止后，出现了大型的外星人UFO。它是本关的BOSS——骨块无重力战舰。从左右的升降口中会吐出大量骷髅，落到地面后会左右快速移动。同时BOSS还会发出很多红色细胞进行攻击。对付BOSS时要注意闪躲且要不停攻击，争取快速将其摧毁。因为过了一定时间后，实为UFO的此BOSS还会突然急速下降进行撞击。击破之后，将进入外星人的巢穴。

■AREA 6　ALIEN AREA 1

进入外星人的巢穴，视角又变回了本作第2关的后方头顶俯视。本关没有士兵敌人，取而代之的是变异昆虫。消灭之后走了一段时间，地面会突然出现怪物巨口。此怪物每次都是随机出现，所以要格外小心。通过这里后，很多大脸怪物会把主人公围住。再加上变异昆虫，所以尽快消灭干净迅速离开为妙。之后来到一条两旁有很多洞穴的通路，洞穴中会出现变异昆虫。吃掉途中出现的老鹰形炮弹，趁着敌人全灭，继续前进再破坏一道门之后就会来到本关BOSS面前。BOSS是一只墙面寄生怪，口中发出子弹，两边的洞穴中会钻出变异昆虫。只要找准时机进行攻击，就可以将其击破。接着地面发出一声巨响，从前面的洞穴里钻出本关的真正BOSS——天鬼王。它从嘴里发出可以破坏的诱导子弹，还会从两边的洞穴中放出怪物龙。玩家想办法来到天鬼王嘴的左侧或右侧，因为龙攻击不到那里，所以相对安全。而且站在那里对付诱导子弹的同时还可以打中天鬼王，如此一来就可以轻松摧毁BOSS。天鬼王在街机版中是最终BOSS，但在FC版的本作中却还有强敌在等着玩家挑战呢。

■AREA 7　ALIEN AREA 2

第7关是外星人地带的洞窟内部。视角和移动方式与第5关类似，只不过是向斜下方前进。新敌人有一些细胞状的怪物炮台，躲过抛物线般的子弹，小心从身后冲上来的士兵，就可以轻松将其摧毁。途中来到一个堆满外星人卵壳的地方，跳起向下射击可以一边破坏一边前进，但同时要注意从上面跳下的外星人士兵。落下之后，会看到很多类似前作出现过的妖巢，建议在其上方斜下攻击将其击破后，再前进。最终来到洞窟的最底部，本关的BOSS——阴兽魔神像正等待着玩家。其弱点是上方的骷髅，不过必须先破坏其腹部，才能实现对骷髅的有效攻击。由于腹部的升降口里会发出火圈，所以建议玩家站在BOSS的正下方，向上攻击。这样一来，既可以击破火圈又可以打中腹部。破坏了BOSS的腹部后，从骷髅口中会吐出3排红色炮弹。不用改变位置，继续向上射击，可以摧毁中间的炮弹，当然也可以攻击到骷髅。至于两边袭来的炮弹，希望采取跳跃或卧倒的方式躲开。一阵猛攻将其击破后，就准备进入本作的最后一关了。

■AREA 8　ALIEN AREA 3

本关开始时的移动方式和上一关开始时差不多。敌人主要是一些跑得很快，跳跃能力很强的鬼头兽。在最初的山洞处有两块距离很远的断层，必须从断层的最右端开始起跳，否则将会掉入深渊。之后到了一个比较开阔的地方，但屋顶会突然向下压来，随即落下6颗胎儿爆弹。注意不要起跳，小心应付。然后就可以来到外星人巢穴的最深部分。几声巨响之后，本关也是本作的最终BOSS——"阴兽金恐"从地下冒了出来。它是FC版的原创最终BOSS，有两张面孔，上面的怪物面孔是其弱点。蓝色的子弹像雨点一般落下，红色的一长串子弹从BOSS眼中斜射出来。但来到屏幕的最左侧就可以躲过攻击，只要灵活操作很快就可以将其击破。其实如果有散弹枪的话，只要在BOSS出现的时候冲上去猛攻，可以瞬间将其摧毁。之后是感动的ENDING，然后就是稍微加了点难度的第2次挑战。

魂斗罗传说 Vol.8

警告！外星人接近中！"魂斗罗"是指天生拥有热情的斗志，具备游击战术的最强战士。这回时间是一年后的西历2634年12月，经过变异的外星侵略者又回来了。我们的"魂斗罗"英雄——比尔和兰斯，为了拯救地球，再次向更强大的外星侵略者发起了攻击！本期结束了FC版《超级魂斗罗》的介绍，下期将向读者介绍GB版的《魂斗罗》。　□文/龙马



举世瞩目的超级RPG大作《最终幻想12》已经发售了一段时间。想必玩家们已经领略了其中的种种魅力。关于游戏宏大的故事情节不是只言片语可以说清楚的，笔者将游戏后期一些感人的片段，以摘录对白的形式向玩家予以介绍。

最终幻想12

剧情解说

军事大国阿鲁凯迪亚帝国向达尔马斯卡王国发动侵略战争，达尔马斯卡王国的国王被暗杀，战争结束。达尔马斯卡王国骑士团的英雄巴修被当成暗杀国王的凶手，逮捕入狱。达尔马斯卡王国的公主阿西亚组成了抵抗帝国的解放军。主人公瓦恩和阿西亚邂逅之后，一起开始了反抗帝国的斗争。阿鲁凯迪亚帝国的皇帝身患绝症，与王子维茵密谋，以自杀陷害元老院来换取儿子维茵继承王位。当上帝国皇帝的维茵独揽大权，为了与罗萨里亚帝国发动全面战争，而争夺"破魔石"（天阳之茧的碎片）来得到强大的能量。下文是众人围绕着"天阳之茧"的一段剧情。

レダス：あれが「天阳の茧」か。

■雷达斯：那就是"天阳之茧"吧。

アーシェ：レイスウォール王はこの剣で茧を刻み。

■阿西亚：古代的莱斯沃尔王用这把剑刻出的"天阳之茧"。

アーシェ：破魔石で帝国を灭ぼすの?

■阿西亚：用破魔石来毁灭帝国吗?

アーシェ：破坏があなたの愿いなの?

■阿西亚：难道破坏才是你的愿望吗?

アーシェ：なぜためらう?

■阿西亚：为什么还要犹豫?

ガブラス：お前に与えられた复仇の刃だ！その刃で父の仇を讨て！

■卡布拉斯：这是让你报仇用的刀！用这把刀来报杀父之仇吧！

ガブラス：そうだ。バッシュに化けてダルマスカ王を杀したのは俺だ！

■卡布拉斯：是的。杀死达尔马斯卡国王，陷害巴修的就是我！

ガブラス：父を杀したこの俺に复仇せずにいられるか！

■卡布拉斯：我杀了你的父亲，你不用报仇吗！

ガブラス：王を杀し、国を杀した相手が今お前の前にいる！

■卡布拉斯：杀了国王，又毁灭了国家的人现在就在你面前！

アーシェ：私の义务は复仇なの！？

■阿西亚：我的义务就是复仇吗！？

ガブラス：そうだ、それでいい！憎みぬけ！

■卡布拉斯：是吗，那好！不要仇恨！

ガブラス：武器をとれ！战って死者たちの恨みを晴らせ！

■卡布拉斯：拿起武器！来消除战争中死者的怨恨！

■**解说**：忠诚于维茵的帝国审判官卡布拉斯，讲述了当年侵略达尔马斯卡王国时发生的真相。

ガブラス：ひとりのジャッジマスターがいた。

■卡布拉斯：那时候有一名审判官。

ガブラス：その男はナブラディアから夺った「夜光の碎片」をわけもわからず发动しナブディスを吹っ飞ばした。

■卡布拉斯：他从纳布拉迪亚那里夺走了"夜光之碎片"，并发动了碎片的力量毁掉了它的首都纳布迪斯。

ガブラス：破魔石の威力を知りたがった！シドが命じた实验だ！

■卡布拉斯：因为想知道破魔石的威力！所以让希德去进行实验！

ガブラス：あの危险な力を封じると誓った2年前、ジャッジの铠とともに舍てた名前は——ジャッジ・ゼクト！

■卡布拉斯：两年前，他发誓把那个危险的力量封存起来，同时舍弃了审判官的身份和自己的真名字——塞库特审判官！

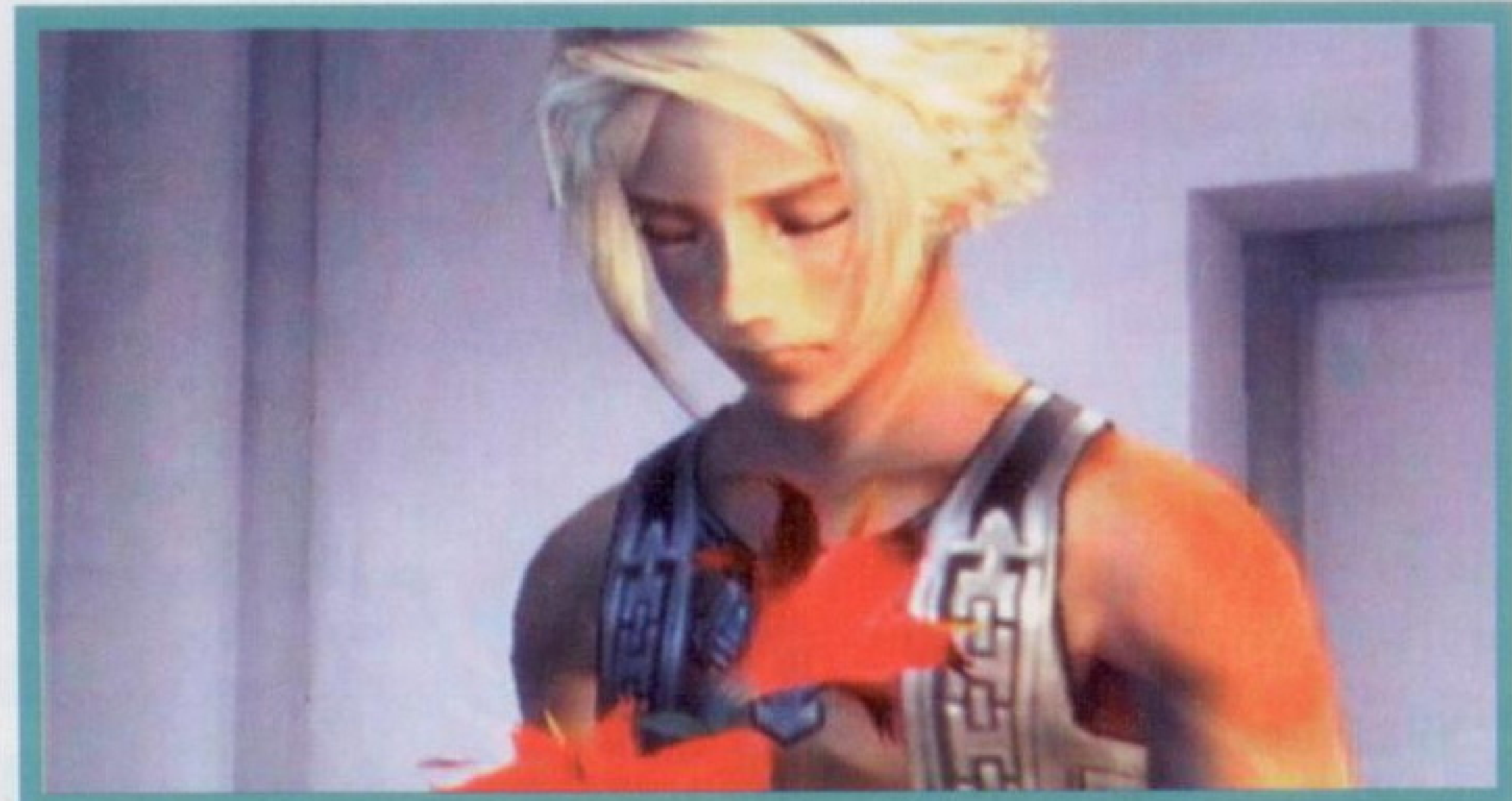
ガブラス：俺やお前のような缚られた人间に手の届かない代物だ！

■卡布拉斯：像我和你这样被捆住了的人，是得不到东西的！

ガブラス：どれほどあがこうが、人は过去から逃れられん！

■卡布拉斯：无论怎样的焦虑，人是不可能从记忆中逃出来的！

■解说：审判官塞库特原来是为了把危险的力量封存，而被迫隐姓埋名，做了海贼。





アーシェ：それが死者たちの愿いた！

■阿西亚：这就是死去人们的愿望！

ラスラ：アーシェ・バナルガン・ダルマスカ！我らの破魔石で正しき历史を导く圣女に！

■拉斯拉：把我们的破魔石交给引导正确历史的圣女——阿西亚·巴纳尔甘·达尔马斯卡！

アーシェ：私は圣女なんかじゃない！

■阿西亚：我根本就不是什么圣女！

アーシェ：「天阳の茧」を碎くわ！

■阿西亚：快打碎"天阳之茧"！

ガブラス：では国を灭ぼされた屈辱はどうなる？死んでいった者たちの恨みはどうなる！

■卡布拉斯：那么灭国之辱该怎么办？死去人们的怨恨该怎么办！

ヴァン：违う！何も变わらないんだ！兄さんの恨みなんか晴れない、兄さんはもういないんだ！

■瓦恩：不对！那又会怎么样，什么都不会改变！哥哥的怨恨早就消失了，哥哥已经不在人世了！

■**解说**：众人舍弃了各自的私仇，为了世界的和平，放弃了用"天阳之茧"来毁灭帝国。

シド：破魔石よ！「天阳の茧」よ！今こそすべてのミストを吐き出せィ！

■希德：破魔石啊！"天阳之茧"啊！趁现在快现出神秘的力量吧！

ヴァン：アーシェ、剑だ！茧を止めよう！

■瓦恩：阿西亚，用剑去阻止"天阳之茧"！

レダス：さっさと逃げな！

■雷达斯：大家快离开这里！

レダス：临界越えて、复合崩坏が始まってる。

■雷达斯：过了临界，就无可挽回了。

ヴァン：レダス无理だ！

■瓦恩：雷达斯，已经不可能了！

レダス：ジャッジマスターを甘くみるなっ！

■雷达斯：可别太小看审判官了！

■**解说**：瓦恩和阿西亚为了依巴里斯世界的和平而放弃复仇。而眼看破魔石、天阳之茧开始现出神秘力量。身为审判官的雷达斯为了拯救世界和平而献出了生命。以上是那场惊心动魄的情节中的部分对白。雷达斯牺牲了，他的朋友里奇、艾尔萨和拉斯站在海边谈论着这件事情，以下是对白部分。

リッキー：ちくしょう……信じられねぇつつうか、信じたくねぇ。あのレダス样が、あっけなくいっちまうなんて……

■里奇：可恶……说不敢相信，不如说不愿意相信。雷达斯先生竟然走得那样匆忙……

エルザ：でも、あんたも气づいてだろ。あの人……ずっと死に场所を探してたんだ。

■艾尔萨：但是，我想你应该明白。雷达斯他一直在寻找自己可以死去的地方。

ラズ：レダス样は、死んで乐になりたがるようなヤワな男じゃなかったっス！この街を遗していくのは无念に决まってるっス！

■拉斯：雷达斯先生不是那种怕死的软弱的男人！不过他的死对这里来说真是遗憾！

エルザ：じゃあレダス样が后悔してると思うのかい？亡くなった后も永久に苦しんだり悲しんだりしてほしいのかい？

■艾尔萨：那你觉得雷达斯先生会后悔吗？想让他死了之后也避免不了悲伤和痛苦吗？

ラズ：そ、そういうわけじゃないっス！？せめて静かに眠ってほしいっス……

■拉斯：不是那个意思！至少是希望他安静地长眠于地下……

エルザ：だったら、そうさせてあげようよ。レダス样も无念だろうとか愚痴る暇があったら、あの人がやり残した仕事を受け继ごうよ。

■艾尔萨：那就至少帮帮忙吧。要是还有时间想那种愚蠢的事情，不如去继承雷达斯先生的遗志，把未完成的事情做好。

エルザ：その仕事を片づければ、あたしらだって心から信じられるようになるさ。あの人は何も心配しないで眠れるんだ、ってね。

■艾尔萨：完成了那些事情，他就会从心底信任我们。他就可以没有任何担心地长眠了，是吧。

リッキー：いっちまった人の气持ちを决めるのは结局、生き残った俺たちか……

■里奇：能决定已经死去的人的心情的竟是活着的我们……

エルザ：そう、あたしらとヴァンたちだね。

■艾尔萨：是啊，是我们和瓦恩他们吧。

■**解说**：雷达斯的三个朋友得知雷达斯死去的消息，除了异常惋惜之外，更鼓足了去迎接最终决战的勇气！他们将和瓦恩他们一起，马上就要揭开《最终幻想12》的最终决战了。（口文/龙马）



最终幻想XII

帝国的后继者

《最终幻想XII》中的阿尔凯迪亚帝国，是一个强大的侵略型国家，长期以来一直为争夺伊巴里斯世界的霸权而攻打自己的邻国。许多国家在它的淫威下被迫俯首称臣，那些反抗的国家则逃不过被灭亡的命运。然而，就是这个看起来强盛、繁荣，被先进的科学技术围绕的超级大国，背后却隐藏着深刻的危机。除了社会的不平等导致矛盾多发之外，国家统治者继承人由谁来担任，一直是个让皇帝头痛的问题。在这个问题上，皇帝在很多时候不得不听从元老院的指点，这给他带来很大的痛苦。

阿尔凯迪亚帝国的皇帝古拉米斯一共有4个儿子，但是前两个王子因为长期争权夺位，给国家带来了极大动荡。后来三皇子维因调查了两个哥哥的犯罪事实，并且借故将他们处决。这是元老院安排的阴谋，当时年轻气盛的维因只不过是被他们利用了而已。当维因羽翼丰满，准备自己亲手开创一番事业的时候，元老们当然不能容忍这个原先任由他们摆布的傀儡脱离自己的控制。



在皇帝的谒见室里，帝国审判官加布拉斯与皇帝的对话，从一个侧面反映出这个情况。

加布拉斯：ヴェインさまからの資金援助を确认しました。
■加布拉斯：已经确认，维因殿下（给希德）提供了援助资金。
皇帝：このグラミスも老いたな。息子を読みきれんとは……
■皇帝：看来，我古拉米斯已经老了。连自己的儿子都不了解……
（皇帝剧烈地咳嗽，加布拉斯上前扶持）
かまわん、死病だ。さて、予の后継は谁やら?
■没关系，已经治不好了。那么，谁会继承我的位置呢。
有能すぎるウェインを怖れて、元老院は幼い皇帝を望んでおる。
■元老院对于维因的才能十分恐惧，希望挑选年幼的皇帝。

从这里我们知道，元老院想插手皇帝继承者的人选，急切地希望废掉维因，扶植年幼的拉瑟上台。皇帝当时已经身染绝症，不希望自己的孩子被人摆布，于是他命令加布拉斯继续监视维因的行动：

皇帝：よいか、引き续きウェインを监视せい。
■皇帝：好好听着，继续监视维因的动向。
あれはいささか锐すぎる。
■他这个人，太过于锋芒毕露了。
加布拉斯：御意。
■加布拉斯：尊旨。
皇帝：赖むぞ、ガブラス。予はな息子たちが争う姿を二度と见とうはないのだ。
■皇帝：拜托了，加布拉斯。我再也不愿看到儿子们自相残杀的事情发生了。

寥寥几句对话，描述出一个帝国内部的矛盾纷争，以及种种血泪交织的往事。

但是，情况并未如皇帝所想一般发展。维因长期从事人造破魔石的研究，私自调动第8舰队，结果旗舰利维亚桑号由于“晓之断片”的失控而爆炸，整支舰队转眼间全军覆灭。元老院因此召开了紧急会议，商讨责任的追究问题。

古雷格罗斯议长：ロザリア帝国大本营が演习を装って、大军を集结させております。
■古雷格罗斯议长：罗扎利亚帝国军大本营以演习为名，集结了大量的军队。
开战の大义名分を整うのを待って、わが国を先制攻击する肚かと。
■他们只是在等待一个取得大义名分的机会，趁机对我国采取先发制人的攻击。
これほど紧张が高まった时期に、リヴァイアサン舰队を失ったのは痛手でしたな。
■在如此紧急关头，失去利维亚桑舰队是一件棘手的事情。
いまロザリアの攻め入まれれば、苦战は确实。
■现在如果罗扎利亚打过来的话，绝对会陷入苦战。
かかる事态を招いた全责任は、独断で舰队を动かしたヴェイン殿にあります。
■导致这一事态的责任人，是擅自调动舰队的维因殿下。
ヴェイン殿は裁かれねばならない。それは元老院の总意です。
■维因殿下必须接受制裁。这是元老院的一致意见。
陛下、ご息子といえど严正な处分を……
■陛下，虽然是您的儿子，但也请您加以严正处分。
皇帝：ヴェインをかばおうか、予が皇帝の座から降りるか——
■皇帝：如果维护维因的话，我就要丢掉皇帝的宝座——
ふたつにひとつというわけか……?
■这两者是同样的意思吗……?



古雷格罗斯议长：ご心痛のほど、お察し申し上げます。
■古雷格罗斯议长：虽然十分痛心，也请陛下务必明察。
なに、ヴェイン殿の代わりは ラ—サ—殿が立派におつとめになるかと……
■而且，拉瑟殿下能够代替维因殿下，出色地履行皇子的职务……
皇帝：あれはヴェインになついておるし、まだ幼い。

■皇帝：拉瑟太过依赖维因，也还太年幼。
古雷格罗斯议长：いつまでも幼くはありますまい。いまはヴェイン殿の动きを探っておられるとか、活跃の场を得て意气入んでおられるようですな。
■古雷格罗斯议长：不会到什么时候都年幼的。就算现在，他也在调查维因殿下的行动，以非凡的意气活跃自己的舞台上呢……
皇帝：谁がそそのかしたものやら。
■皇帝：该不会是谁唆使他的吧。
古雷格罗斯议长：さて、かつてヴェイン殿も兄君らの过ちを断罪されたではありませんか？あの时は陛下のご命令でしたが。
■古雷格罗斯议长：怎么这样说……过去维因殿下不是也断过哥哥们的罪吗？虽然，那时是陛下的旨意。
ご安心ください。グラミス陛下。われら元老院が支える以上、アルケイディア帝国は安泰です。
■敬请放心，古拉米斯陛下，在我们元老院的支持下，阿尔凯迪亚帝国一定会太平无事的。
国王：よかろう。至急ヴェインを帝都に戻す。
■国王：好吧。让维因紧急返回帝都。

元老院的如意算盘打得很好，借这次利维亚桑舰队覆灭的事故将责任全部推到维因身上，从而把这个眼中钉除掉，皇帝本人肯定会因为痛心而病情恶化，在他死去以后还可以继续扶植年幼的拉瑟做傀儡皇帝。但是维因对于自己的处境是很清楚的。他在回到滴都后，对皇帝阐述了自己的观点：

维因：私ひとりが消えて济む问题ではありません。
■维因：这个问题，不是我一个人消失掉就可以解决的。
元老院はソリド—ル家の存在自体を憎んでいます。
■元老院真正憎恨的，是我们索利德尔家族。
奴らを抑える口实が必要です。
■必须要有一件事实，能够压制住他们。
皇帝：必要だとう？そうだ、必要だ……
■皇帝：必要吗？是的，很有必要……
维因：ソリド—ルの剑は迷いは不要、その剑を锻えたのは陛下ご自身です。
■索利德尔家的剑是没有迷惑的，这把剑是陛下您锻造出来的。
皇帝：复仇つもりか?
■皇帝：你想要复仇吗?
维因：必要だと申し上げました。
■维因：我说过，这样做是必要的。
今やらねば、もうひとりの未来も夺われます。
■如果现在不动手，还有一个人的未来会被夺走的。
皇帝：白い手の者の代わり、その手を污すか?
■皇帝：你要代替那个清白的人，玷污自己的双手吗?
维因：すでに血に染まっております。
■维因：反正我的手上已经有血了。
ならば最后まで私が……
■直到最后，我一直都是……
皇帝：すべてはソリド—ルのためにか?
■皇帝：都是为了索利德尔家族，对吗……?

随后维因和皇帝密谋策划了一起骇人听闻的事件——皇帝服毒而死，并且将罪名推到元老院头上，元老院长也在皇帝死后“畏罪自杀”。维因将元老院的人一网打尽，并且自任独裁官。然后他紧接着组织巴哈姆特舰队，准备发动和罗扎利亚帝国的全面战争。这样做将导致无数人的死亡和流离失所，但是在他看来，只要有一个理由就足够了：

すべてはソリド—ルのために……
■一切都是为了索利德尔家族……

□文/猴子

PS2	本刊译名：真三国无双4—帝国				CERO 12
	KOEI	4280日元	2006.3.23		
战略动作模拟	DVD-ROM	日版	1～2人	268KB	

不知道玩家们是否知道光荣公司的无双系列三步曲已经形成了一个规律。那就是：年初出“无双”，年底出“猛将”，第二年春出“帝国”。果然，今年刚入春，《真三国无双4—帝国》就来了。前段时间又出了日本历史题材的《战国无双2》，正所谓“世界上有两个不变的定律：1.地球是会转的。2.光荣的《无双》系列作是不会停的。”（引用国外某媒体的评论）

《真三国无双4—帝国》是正统的《真三国无双》系列的第4作，继《真三国无双4—猛将传》之后的又一加强版本。是在“一骑当千”的爽快动作要素满载的基础上，尽量加入了一定的战略要素。之所以用“尽量”一词，意思是在现有硬件的机能上，光是突出“一骑当千”的爽快感，已经很不易了，又要加入控制全局的战略要素，的确是件困难的事。不过，这次光荣还是表现不错，除了保留4代所有武将和所有地图之外，把战略要素满载的“争霸模式”又进行了一定的强化。此外在编辑新武将方面，又增加了各种发型的选择。此次的《真三国无双4—帝国》是同时在PS2和XBOX360两个平台上发售，笔者目前还没有见到XBOX360版，只是希望不只是画面有所不同，更希望利用360的强大机能给玩家带来新的惊喜。玩家们都知道，本系列一贯的作风是有大量的宝物、究级的LV5武器，以及各种隐藏要素。本期限于时间的关系，给读者准备的是本作的初期功略，相信玩家们只要花时间，一定可以将所有隐藏要素全部搜集到手。毕竟我们身在国内的玩家是不大可能去买光荣推出的带有“最强”存盘记录的所谓豪华版啊！（文责/龙马）

～游戏模式～

[争霸模式]

在本模式中，会像三国志系列一样，玩家通过治理内政，自由的选择进攻的国家。玩过前作《真三国无双3—帝国》的玩家应该对此模式不会陌生。本作在前作的基础上，加入了“作战指示”系统。可以在战争中随时对配下武将进行“攻击”、“集结”、“防御”、“委任”4个方面的战略指示。按START进入地图和各种情报画面，选择军团情报，再选择己方武将，就会出现“敌将击破”、“据点攻略”、“味方援助（己方援助）”、“据点防御”和“委任”5种个别指示。



在战斗中即使击破敌方武将，也不会将其逮捕，被击破的武将还会在一定时间后继续登场。但是击破几次后，或满足一定条件（条件还有待研究），就会出现已逮捕敌方武将的提示。战争结束后，通过登用有可能将其招为己有。

第一次进行游戏时本模式只提供两个剧本：184年的“黄巾大乱”和“英雄集结”。以后每打通一个，会增加一个新的剧本。最终可供选择的是：“英雄集结”、184年的“黄巾大乱”、190年的“董卓入洛”、195年“群雄割据”、200年的“关渡决战”和208年的“赤壁炎上”。在“英雄集结”剧本中，所有的城都是空城。就是说玩家可以自由把喜欢的武将安排在喜欢的城中，让喜欢的武将作君主。是一个完全自由的模式。除



此之外的其他剧本都基本上按照历史，玩法像《三国志》系列一样，选择一个君主，开始游戏。如果用武将编辑模式制作了新武将，还可以选择空城，设立新君主，创建新的国家参与历史上的三国争霸。

[自由模式]

此模式中，首先可以选择任何战役。可以选择攻击战或防御战，甚至可以自由设定攻击侧和防御侧的所有武将，以及游戏开始时的战况(分为优势、劣势和互相角逐)。在



游戏初期，由于武将的等级较低，在争霸模式中，玩家可能会觉得有一定难度。可以利用自由模式，通过反复战斗来提升武将各项等级指数，而且还可以强化武器。而这些所有的升级与强化都可以在争霸模式中得到体现。随着争霸模式的进行，玩家在自由模式中可以选择的战役、武将、宝物、武器等也会相应增加。当然是以揭开所有隐藏要素为游戏的最终目标。

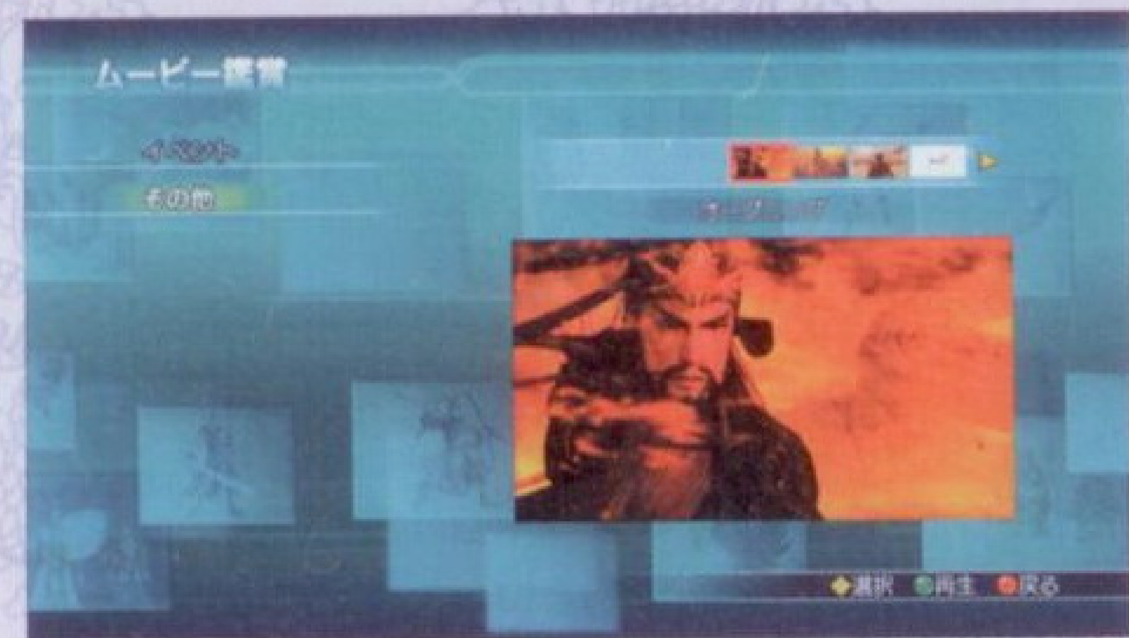
[编辑模式]

可以制作新武将的模式。从名字、性别到相貌、发型、身材、服装、武器及声音都可以自由设定。随着游戏的进行，可以设定的项目会逐渐增多。最多可以制作10名新武将，虽然并不算太多，但组成几个国家还是可能的。本作新武将的特有武器还是继承了以往的大剑和细剑两种。笔者对此虽有不满，不过商家自然有其商业考虑，一下子都出了，以后不就没钱赚了吗?

[鉴赏模式]

在本模式中可以通过欣赏各种游戏中的设定，来考察玩家对游戏的完成程度，游戏的完成度越高，可以鉴赏的内容就越丰富。

■1武将名鉴：玩家可以欣赏到游戏中所有武将的三维



模型，可以放大、缩小以及旋转，全方位鉴赏。当然能够鉴赏的武将数量还是取决与争霸模式的完成度。

■2士兵名鉴：同样是可以全方位地观察游戏中的所有兵种的模式。

■3欣赏：可以欣赏游戏的各种原画设定、CG动画以及进行ENDING的编辑。内容随着游戏的进行，会出现很多惊喜之处。

■4武器：游戏中所有武器的CG鉴赏，包括同等武器的不同级别。现已判明游戏中存在LV5究极武器，至于入手方法，还有待探索。

■5宝物：游戏中可以装备的各种宝物的名称、图示以及功能解说。

■6政策：在争霸模式中，治理国家时，会出现很多政策选项。玩家在此可以进行各种政策的确认。

[事 典]

■1三国志事典：从"汉室衰退，群雄割据"、"曹操，中原之霸者"、"三分天下之计"、"三国时代的终结"4个方面去详细讲述三国时代的历史。

■2武将事典：本游戏中的所有武将的详细介绍。

~新战场~

本作在《真三国无双4》的基础上增加了平原和柴桑两个新战场。

■1平原战役：现山东省的平原西南。原青州所属的平原郡，曾经是黄巾贼盘踞之地。

■2柴桑战役：现江西省的九江西南。原扬州豫章郡所属，赤壁之战时曾是吴国孙权的据点。

~争霸模式详解~

可选君主有公孙瓒（北平）、张角（邺、平原）、刘备（晋阳）、袁绍（洛阳）、曹操（濮阳）、袁术（襄阳）、孙坚（下邳）、刘表（江陵）、严白虎（建业）、董卓（天水、长安）、马腾（西凉）、张鲁（汉中）、刘璋（成都）、孟获（南蛮）。

选择一个君主后，进入模式的设置选项。

■1地图表示：半自动、自动、手动。

传令兵报告时，是否自动切换地图。

■2难易度：入门、简单、普通、困难、修罗。

游戏难度由浅入深。

■3成长结果适用：有/无。

在所有模式中的成长结果是否连动。

■4统一期限：有/无。

是否设定游戏的期限。

■5编辑武将：登场/不登场。

在编辑模式中制作的新武将是否出现。

■6总取规则

攻打敌国时，对战争结果的设置。

■7雇佣武将上限：极少、少、普通、多数、最大。

君主在不同官职时可以雇佣的武将数量。

■8武将死亡：有/无。

因为生病、年龄或战争，是否出现武将死亡。

设置完成之后，就正式进入争霸模式。

[模式流程]

在争霸模式中，分为内政和战争两种。建议玩家不要忽视内政，因为内政其实对整个战争至关重要。

内政选项→

内政是以一个季度为一轮。在内政选项中，会出现提案、委任、武将配置、情报、存档、进行等命令。

■1提案：配下武将对内政的建议，最多4个武将分别提出2种建议。所提建议的种类随着游戏的进行会增加新的种类。

■2委任：本季度内政可以委派给配下任意一名武将去执行，当然效果会因人而异。

■3政策：玩家自己在各种政策中选择执行。

■4武将配置：可以改变本国各武将的所在地，就是武将在各领地间移动。注意，48名主要武将或编辑的新武将不可以担任每个城的副武将。

■5情报

势力：了解游戏中目前各势力的武将配置及兵力。

地域：了解游戏中各城的资源、可以生产的特殊道具。

武将：目前出现的各武将的各项等级指数以及将军衔。

宝物：游戏中出现的所有宝物的作用。



政策效果：治理内政时选择不同政策的效果。

战场策：目前在战争中可以使用的策略。

同盟：目前游戏中的同盟关系。

■6存档：游戏存储。建议在进攻战之前，先行存档。

■7进行：内政结束，进入战争选项。

战争选项→

■1侵攻战：选择与自己接壤的敌国城池，进行侵略战争。如果是同盟关系，将不能进行。

■2防卫战：如果出现此选项，则表明受到来自他国的攻击，建议亲自参战防卫，否则后果不堪设想。

■3同盟国共斗：在治理内政期间，有时会受到来自盟国的请兵，要求共同进攻他国，此时将在这里出现选项。如果出兵胜利后，盟国将占领目标城市。但玩家仍然可以提升参战武将等级，还会得到来自盟国的金钱酬谢。当然也可以不予理会。

■4同盟国救援：在治理内政期间，有时会受到来自盟国救援的请求，将在这里出现选项。出兵胜利后，同盟国得以保全。也可以提升参战武将等级，还会得到来自盟国的金钱酬谢。当然同样也可以不予理会。

■5情报：与内政时的情报选项相同。

■6存档：建议先存档，后战斗。

■7不战：本季度不进行战争。

无论是侵攻战或是防卫战流程基本相同。

[战争流程]

■1出阵武将：根据距离战场远近或内政时使用过的武将，可以选择的出阵武将会有所不同。最少一名，最多可选六名武将出阵。所选的第一名主将成为玩家可以操纵的武将，这也成为战争的决胜关键。

■2战前准备

战斗准备：分为武器装备和宝物装备。在内政中如果实行刀剑锻冶、长柄锻冶、特殊锻冶以及总合锻冶，就会



提升武器等级，战争结束后，高等级的武器就会入手。宝物也是在内政中生产出来，才可能装备的。所能装备宝物的数量随着等级的提升而增加。

胜败条件：一般来说，本作的胜利条件是敌方制压本阵据点。失败条件是操作武将战死或己方本阵据点被敌人制压。

军团情报：战场上所有军团的位置及等级、兵力等情报。

战场策：选择在内政中开发出来的策略。最多只能选择两个。

设置：设置地图表示和战斗中的音乐。

战斗开始：准备完毕，进入战场。

■3战后总结：战争结束后，根据杀敌数量、击破武将数量、进行时间等，会得到不同武勋。武勋关系到武将的等级和将军职的提升。此外还会得到武器的辅助强化。每种武器在每个级别都会有5项额外强化指数，玩家可以根据需要进行取舍。注意，如果战斗失败将得不到任何武勋。

~政策选择~

根据游戏的进度不同，会增加相应的政策选择。

■1军资条达	
产业振兴小	资金300入手
产业振兴大	资金600以上不等入手
南海交易	资金不等入手或取得区域内宝物 花费1000
朔北交易	资金不等入手或取得区域内宝物 花费1000
南中交易	资金不等入手或取得区域内宝物 花费1000
领内视察	支出300 人民忠诚度小幅提升
民众援助	支出1000 人民忠诚度大幅提升
临时征税	人民征收500资金入手.忠诚度降低

■2武装开发	
装备品生产	所获得可生产的装备挑一种生产一个
品质改良.小	改良可生产的东西.可使等级上升2~3 花费300
品质改良.大	改良可生产的东西.可使等级上升4~5 花费500
新产物开发	支配的据点内.可挑一样未开发的东西来开发 花费800
刀剑锻冶	刀剑类武器锻冶加20 花费500
长柄锻冶	长柄类武器锻冶加20 花费500
特殊锻冶	特殊类武器锻冶加20 花费500
总合锻冶	刀剑.长柄.特殊武器类都增加20 花费2000

3武将人士

领内人才搜索	支配地区内人才搜索.发现场合尝试登用.有失败的情况 花费400
全国人才搜索	全国领地内人才搜索.发现场合尝试登用.有失败的情况 花费600
人才募集	自己领地内包含隔壁领地.已出现人才选择一个登用.有失败情况 花费1000
近邻人才登用	领地内或者邻国领地内在野武将跟敌将.尝试登用一个.有失败情况 花费500
全国人才登用	全国任何武将包含敌将.尝试登用一个.有失败的情况 花费700
武将锻炼	锻炼己方其中一个武将得到的功勋 花费600

4权谋数术

短期同盟缔结	跟其他国家其中一个.缔结同盟一年.也就是4回合 花费400
长期同盟缔结	跟其他国家其中一个.缔结同盟3年.也就是12回合 花费1000
共斗依赖	请求同盟国支援攻地.不一定成功 花费500
降伏劝告	其他敌国劝告归顺我方.不一定成功 花费400
同盟破弃	跟有同盟的国家破弃同盟 花费300
里切的工作	派人说得其他敌国势力武将在这个回合内背叛敌方.过此回合无效.有失败情况 花费800
住民反乱	派人说得敌对势力支配地域的住民造反.不一定成功 花费300

5征兵防备

单将补充.小	武降一人兵力回复1000 花费200
单将补充.大	武降一人兵力回复2000 花费500
单将补充.全	武降一人回复所有兵力 花费 1000
全将补充.微	全武将恢复500兵力 花费500
全将补充.小	全武将恢复1000兵力 花费1000
全将补充.大	全武将恢复2000兵力 花费2000
地域防御修改	支配的己方地域中选择一各加高防御度 花费400
全领防御修改	支配的所有己方地域加高防御度 花费1600
兵士恩给授与	让所有武将的20%兵力回家 人民忠诚度提升 花费300

6战场工作（战场策）

敌军补充迟谛	战斗时敌军部队补充速度减慢 花费300
自军补充加速	自军加速补充战斗现场出现的兵力 花费400
据点半数确保	开战前己方拥有半数的据点 花费1000
据点中立化	开战前除了两军本阵以外的据点.都变成中立地方 花费1500
战斗时间延长	增加战争时间10分钟 花费400
战斗时间缩短	减少战争时间5分钟 花费1000
获得武勋增大	战争完自己操作的武将所获得的武勋乘两倍 花费600
谍报	侦查战争中所有敌方的动作 花费100

7部队补强（战场策）

虎战车投入	战争开始时虎战车加入战争 花费500 (攻击敌人)
虎使军团雇用	驱使老虎的军团在战争刚开始的时候时加入我方出阵 花费200
山贼兵团雇用	山贼的军团在战争刚开始的时候时加入我方出阵 花费100
木牛投入	战争刚开始时木牛加入战争 花费500 (补给品)
全军火矢配备	战争中全弓兵配备火矢 花费200
全军冰矢配备	战争中全弓兵配备冰矢 花费300

8战场计略（战场策）

大火计	战争的时候使用.敌军全体包含武将血量降低一半 花费1600
一击捕获	战争的时候使用.一定时间内自己操作武将能力减半.打倒的敌武将一定抓的到 花费1600
兵力恢复	战争的时候使用.我方所有军团兵力恢复 花费1200
兵力削减	战争的时候使用.敌方所有军团兵力减少 花费1200
鼓舞	战争的时候使用.我方士气增加到最大 花费400
牛步	战争的时候使用.敌方所有军团移动速度跟攻击频繁度全部降低 花费400

~宝物~

在政策选择中，选择新产物开发，就可以开发出新的宝物。注意，特定的城市会有特定的宝物。



1马镫系列

装备之后，战争开始时会有相应的坐骑。

赤兔镫
用途：比一般的马跑速更快。

飞电镫
用途：结束战斗可以获得功勋变多。

的卢镫
用途：增加幸运度。

绝影镫
用途：在马上攻击不会掉落。

象镫
用途：可以骑大象。

2玉系列

炎玉
用途：可以使用属性攻击为火，增加攻击力。

冰玉
用途：可以使用属性攻击为冰，冰住敌人。

阴玉
用途：使用无双来攻击敌人。

阳玉
用途：使用△攻击可以破防。

3道具系列

朱雀翼
用途：增加血量最大值

青龙胆
用途：增加无双量最大值

白虎牙
用途：增加攻击力

白虎牙
用途：增加攻击力

玄武甲
用途：增加防御力

神速符
用途：增加步行移动速度

黄忠弓
用途：增加射箭攻击能力

羌族角
用途：增加马上攻击能力

七星带
用途：增加幸运值

活丹
用途：快速增加无双表

仙丹
用途：使用△攻击威力变大

孙子兵法
用途：吃到的道具秒数变长

发破传书
用途：血量变成红色时攻击力为两倍

护卫心得
用途：增强护卫能力

真乱舞书
用途：随时使出真无双乱舞

真空书
用途：攻击范围变广

净焰火矢
用途：射出弓箭变为火箭

铁甲手
用途：可以挡住敌人一次△攻击

虎轮
用途：可以带领老虎作战

无双铠
用途：弓箭射中动作不会停下

百草丸
用途：杀100人回复血量(可累积)

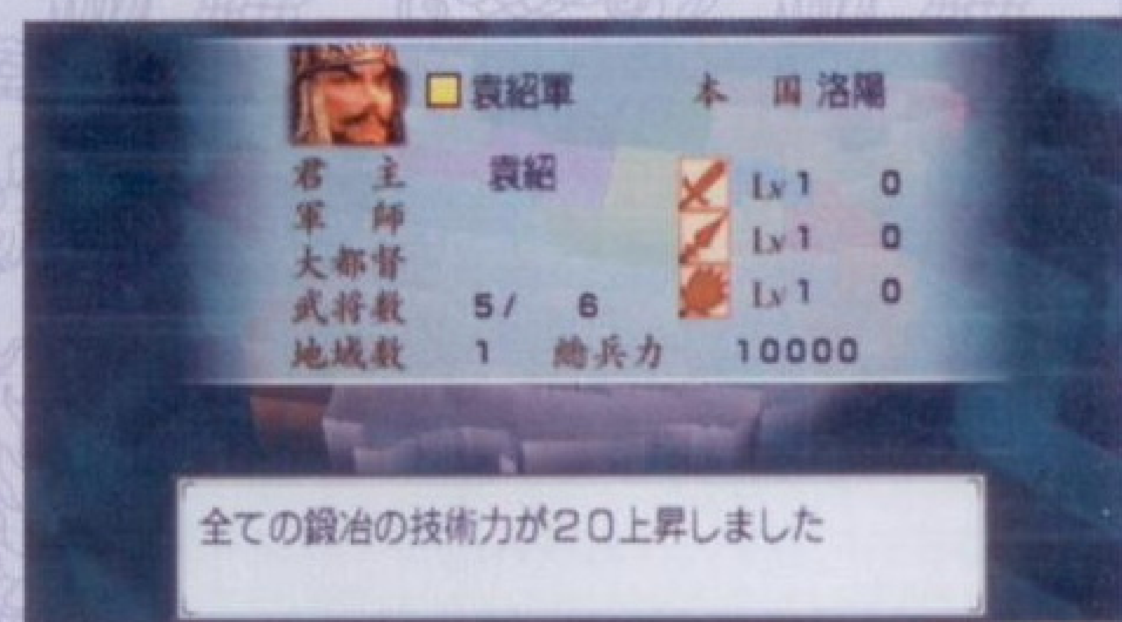
白虎秘石
用途：杀100人增加攻击力2(可累积)

背水护符
用途：牺牲防御力来提升攻击力

神气环
功能：延长无双觉醒的时间

~攻略心得~

[内政要领] 建议重视内政，利用结盟，远交近攻。每占领一个新的城池，先要确认该地可生产的特殊道具，用政策选择来加以开发。还有无论是士兵回复还是治理各种内政，都需要金钱。所以接受同盟国的邀请，远征作战，也是获



取金钱的重要手段，一般的谢礼都是几千金钱不等。游戏中还出现了劝降政策，不过笔者目前没有成功过。至于成功的条件还有待研究。

[武将成长] 武将要成长，必须多参与战斗。战斗中通过击破敌将，来获得战后的体力、无双、攻击、防御等方面的升级。同样根据杀敌数量和战斗时间，以及己方损失情况，会得到不同的武勋。武勋可以提升将军等级，从而使带兵的数量增加。所以为了均衡国家发展，战斗时尽量多带些等级较低的武将参战。如果一味培养某几个武将，会造成国家中武将力量的不平衡。如果受到敌人攻击，不得不选择较弱的武将参战时，失败的可能性较大。本作可以利用自由模式对个别武将进行培养，其成长效果会在争霸模式中有所体现。

[武器成长] 通过政策选择或武将提案，可以提升武器的等级。此外每种武器在每个级别都会有五项辅助效果。分为体力、攻击、防御、运、△攻击、马术、弓术、无双等。这些



辅助效果只能通过战斗来获得。而且同样可以利用自由模式对个别武器的个别等级进行培养，其成长效果也会在争霸模式中有所体现。

[道具装备] 道具跟武器一样，根据地区不同而能发展不同的道具。例如你要占领能开发「玄武甲」的领地才会有玄武甲，或是采用“产物交换”可以和别国交换生产道具。要注意的是，要想让其它地方也可以装备某些道具，不但要开发出来，还要生产出来。还有强化道具，也是通过政策选择来实现。所以本作中的内政成份尤为重要。

[战 争] 本作战争中的据点是最重要的。拿进攻战为例，不但要攻击占领敌军据点，还要注意己方据点的防御。因为如果本阵的据点被占领了，战争就会失败。就算不是本阵据点，其它据点被敌军占领也会严重影响士气。战争就会更为艰难。可以灵活运用战斗中的“作战指示”系统，来充分调动其他参战武将的作用。防御战中，建议通过“作战指示”系统，指示配下武将严守本阵，这样玩家操纵的主帅就可以稍微放心后方，去冲向前线了。不过防御战并不建议进攻，尤其在难度较高的模式下战斗，守据点比进攻更保险一些。此外，本作增加了争霸模式中两人配合同时分屏游戏，这也是笔者认为最值得称道的。两人分别操纵己方两名武将，一人进攻，一人防守，

会使战局大为不同。

[AI心得] 本作敌人在AI方面比三代强化了不少。当敌人的体力降到剩不到三分之一的时候，敌方武将就开始后退。玩家最好是追着其，将其击破为宜。因为如果击破之后，就算过会还会出现，但还是需要些时间。因为在这个系列中，有时候时间显得尤为重要。同样在冲入敌人阵营时，由于AI的提高，敌方几名武将往往会很快发现玩家，并同时向玩家发起迎击。而且相互配合，稍不留神就会葬身在他们的群殴之下。所以建议先引出一名或三名以下的敌方武将，逐个将其击破为上策。不过AI的进步也同样在己方武将身上体现了出来，在战局有利的情况下，可以利用“作战指示”系统，指挥配下武将参与进攻，在进攻配合上比前几代都有了很大进步。

~战斗技巧~

[破坏防御与防御崩坏] 本作取消了只要一方攻击力够高另一方防御力够低就能破坏防御的设定，但也换来了一大堆能够破坏防御的招式。如果对手防御这些招式的话破坏防御则成了必然，但造成的伤害会减半（仅指破防防御的伤害）。而部分角色的最后一击，通常会把对手打至防御崩坏状态，但实际上却没有破坏防御的能力。防御崩坏状态中再受到攻击会变成浮空状态，如果装备了炎玉的话浮空追打时能够持续炎属性的燃烧，给敌人造成更大伤害。

[晕眩状态] 在战斗中晕眩状态中炎属性伤害只持续到晕眩判定发生，除非一打中敌人后马上用无双或者觉醒取消，否则一般浮空追打不会附带炎属性，因此可以将敌人打至晕眩状态的角色可以优先考虑装备冰玉。

[关于反击] 本作的反击攻击有所提高，无敌时间和攻击判定的持续时间依然很长。而且这次连从背后来的攻击都可以反击成功，对付防御不能或者来自背后的攻击时除了用无双乱舞就靠反击了。而且敌人发动无双攻击时，玩家可以利用反击来回避无双最后一下（一般最后一下出手都较慢），之后就能够用立即攻击处于硬直的敌人。

[真无双乱舞] 本作的真无双可谓名副其实。总的来说真无双的结束分三种类型：第一种是大范围浮空型，中了大范围浮空型的对手都是受身不能（刘备、孙坚、袁绍和太史慈等大范围浮空型是例外，对手能够受身）。第二种是长距离直线攻击吹飞型，这类攻击最后那一下都有较大的伤害，但只能攻击前方直线的敌人。第三种是大范围震飞型，以角色为中心发出一个冲击波将周围的敌人全部震开，其攻击范围比大范围浮空型还要大，但造成的伤害并不高。三种类型无疑是大范围浮空型最为实用了，具备大范围浮空的的武将建议装备真乱舞书，如果是其他两种类型的角色就一般都不用装了，



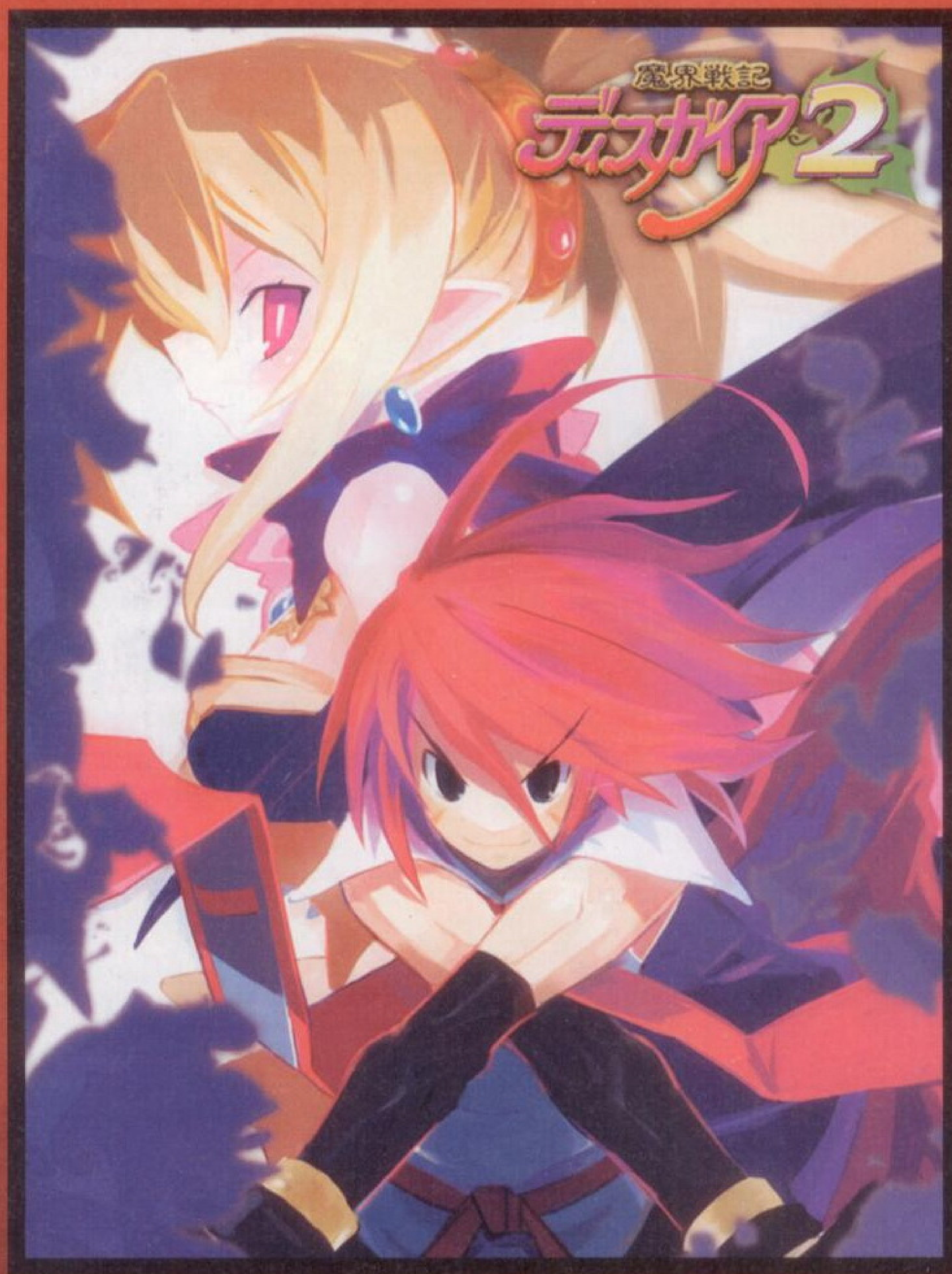
想用真无双的话可以用爆发觉醒来代替。

[觉 醒] 爆发觉醒和发动无双一样能够取消一切的地上攻击。觉醒时的攻击力、防御力、移动力，都会变成平时的两倍（和背水护符的效果是相加而不是相乘，战神斧等也是一样）。只要灵活运用连招中爆发觉醒，几乎所有主要武将都能使用一套连招，秒杀修罗难度的敌方总帅(除了会自己加防的那些)。

[攻击技巧] 本作在攻击时取消了自动锁定目标。因此杀敌时不要只打前方的小兵，这样很容易慢慢走进敌群中间，而从后面来的敌人也会有机可乘。要边打边改变方向(边打边改变方向还能间接增加横劈招式的攻击范围)。由中心向四周攻击，对于攻击范围不大的角色是非常重要的。而且在修罗难度中，也可以说是最基本的生存技巧。当与敌方武将战斗的时候，如果想破其防御，除了用一些破防攻击或者背后攻击之外，还可以用回马枪。就是说，当敌方武将拼命防御的时候，迅速地背向敌人按攻击并同时把攻击进行回转。本作的敌人AI发现玩家露出后背“破绽”，往往会马上冲过来攻击，因此回马枪可以说是战无不胜。此外，每个敌方武将都有自己的活动范围，



就是以某点为圆心，某段长度为半径。如果超出了这个范围，敌方武将会做的事情只有一样，就是无视一切跑回圆心那里。利用其这项弱点，可以衍生出一种无赖式的吹飞打法：想方设法把敌方武将吹飞到很远的地方，而“归心似箭”的敌方武将就只有任玩家宰割了。



PS2	本刊译名:魔界战记2			CERO 全年龄
	日本一	6800日元	2006-2-23	
战略角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	468KB

各种状态值

LV	角色等级，打倒敌人获取经验值后上升各项能力都会有所成长。
MV	移动的范围，数值为几就代表着每次行动能够移动多少格。
JM	跳跃力，和向高的地方移动有关系。
HP	生命，当变为0的时候即为战斗不能，可以通过魔法、道具、医院来恢复。
SP	法力，使用魔法和特殊技能，都会消耗SP，可以通过道具、医院恢复。
ATK	攻击力，数值越高造成的伤害也就越大。
INT	智力，数值越高使用魔法攻击时的伤害也就越大。
DEF	防御力，数值越高承受敌人的物理攻击所受的伤害也就越小。
SP	速度，影响物理攻击的回避，也影响拳套类的武器的攻击力。
HIT	命中率，影响物理攻击的命中，也影响弓、枪类武器的攻击力。
RES	魔防，减轻敌人的魔法对自己造成的伤害，对恢复魔法的效果也有影响。
EXP	目前的经验值。
NEXT	升级所需要的经验值。
マナ	在议会中活动所需要的点数。
POP.	物品的住人最大值，跟物品稀有度有关。
PARITY	物品的稀有度，注意这个数值是越低越好。
COUNTER	反击的基础值，0的时候不能反击。

各种不同结局画面

游戏中除了普通的通关外，存在很多特殊结局。不过比如像艾托娜这样的结局，一旦达成游戏就会结束，流程会比普通结局短很多。

结局类型	达成条件
普通结局	一周目一般通关。
坏结局	本周过程中同伴被击倒50次。(阿迪尔通过赎罪转生可以重置同伴被击倒数)
阿库塔雷结局	在第一话首次遇到黑暗英雄阿库塔雷时败给他。
艾托娜结局	在第三话与她战斗时以胜利形式过关。
拉哈鲁结局1	在第十三话与他首次战斗时胜利。
拉哈鲁结局2	在议会的"别魔界の魔王にケンカを卖る！"被通过后，与拉哈鲁战斗并胜利。
中BOSS结局	在议会的"エンディングが见たい！"被通过后，与男爵ビューティ一战斗并胜利。

暗黑议会提案一览表

所消耗マナ值	日语提案	中文内容
–	议员一览を见る	查看议员一览
–	新しいキャラクタ–を作る	制作新弟子
–	キャラクタ–を削除する	删除角色
–	名前を変えたい	改变名字
100	转生する	转生至Lv1
200	プリニ–转生して罪を偿う	转生为企鹅
10	お店にもつと高い物が欲しい	商店物品品质上升
10	お店にもつと安い物が欲しい	商店物品品质下降
100	敌つと强してほしい	所有敌人变强
10	敌つと弱くしてほしい	所有敌人变弱
30	メガネも买いたい	道具店出售眼镜类物品
30	ベルトも买いたい	道具店出售皮带类物品
30	靴も买いたい	道具店出售靴子类物品
50	ギブスも买いたい	道具店出售塑料类物品
300	反击回数を增やす	增加反击回数
500	移动力を增やす	增加移动力
500	名前に汗字を使いたい	可以使用汉字名字
10	タフガイを作りたい	可以制作硬汉类角色
10	恶人を作りたい	可以制作浪人类角色
10	怪しいジジイを作りたい	可以制作老头类角色
10	グラマ–美女を作りたい	可以制作魅力美女类角色
20	忍者を作りたい	可以制作男忍者类角色
20	くの一を作りたい	可以制作女忍者类角色
20	夕日が似合う男を作りたい	可以制作枪手类角色
20	东洋の剑士を作りたい	可以制作武士类角色
20	爱の狩人を作りたい	可以制作猎人类角色
50	经验值を3倍もらう	只有一次的三倍经验效果
50	ボ–ナスゲ–ジUP	只有一次的ボ–ナス槽上升效果
50	プリニ–デ–	只有一次的全地图企鹅效果
10	军资金が欲しい	向全议员要钱
700	练武の洞窟へのゲ–トを开く	可以进入练武之洞窟

强力装备最强装备

强力装备是道具界最下层将军的所有物:而最强装备则在修罗之道具界内取得。(PS:魔界ウォ–ズ在超魔王バ–ル身上取得)

位置	强力装备	最强装备
拳	ゴッドハンド	アルムテン
剑	エクスカリバ–	魔剑良纲
矛	神枪ロンギヌス	ドリルエンペラ–
弓	アルテミス	ラブア–チエリ–
枪	メギドシュ–タ–	エトワ–ル
斧	ビ–ムアックス	アポカリプス
杖	魔王の杖	全知全能の杖
魔物	サタンフォ–ス	バビロンの王冠
石板	霸王の石板	不明
铠	魔王の铠	超合金ロボス–ツ
靴	加速装置	加速装置
其他	魔界ウォ–ズ	–

贿赂议员时好感度变化一览

变化的相似值	中文	日语信息
好感度+3	非常想要	すごく欲しそう
好感度+2	比较想要	わりと欲しそう
好感度+1	有点想要	ちよつと欲しそう
好感度–1	不太想要	あまり欲しくなさそう
好感度–2	绝对不要	绝对にいらない

议会中不同议员的特点

睡眠中的ゴ–スト族不会影响本次结果；ホ–リ–ドラゴン族如果进行贿赂反而会降低好感度；酒醉中的统恶魔族有可能做出与好感度相反的表决。

对结果的影响力	族名
发言力弱	プチオ–ク族、ゴ–スト族
发言力普通	ホ–リ–ドラゴン族、モスマン族
发言力强	统恶魔族、シリ–ウォ–ク族

部分影响议员好感度的物品

物品名字	物品效果与好感度变化
爆弹	使睡着的议员苏醒，好感度下降；
胃药	使醉了的议员清醒，好感度上升；
お酒	使目标议员酒醉，好感度下降。

议员的好感度一览

游戏中许多要素，比如制作新角色、转生、转职、物品等级等等诸多要素都是要靠议会来实现的。在议会的提案是否被通过非常重要，而通过率则与议员的好感度密切相关。

中文	日语好感度
感受到爱	爱すら感じる
非常好意	非常に好意的
十分好意	かなり好意的
普通好意	好意的
有点好意	やや好意的
怎么都行	どちらでもいい
有点否定	やや否定的
普通否定	否定的
十分否定	かなり否定的
非常否定	非常に否定的
有杀气…	杀意を感じる



↑各个人物不仅在对话时候表情丰富，在地图上同样有相当细腻的面部表现力。

故事发生在风景秀丽的边境世界ヴェルダイム（威尔代姆）突然卷入魔王ゼノン（泽诺）的诅咒中，人们逐渐变身为一步步逐渐魔物化的半恶魔姿态。而且，人们渐渐失去了过去的记忆和良心，这样下去终有一天人们将失去所有记忆，完全变为真正意义上的恶魔。

而在这危险的威尔代姆中还有一个完全保持着人类的姿态和记忆的人类：居住在小村庄ホルルト（火鲁鲁特）村的青年アデル（阿迪尔）。他目睹了弟弟妹妹一天天魔物化的过程，这让他非常痛苦。他无比憎恨使他的家人变化为恶魔的魔王泽诺，他认为只有自己没有被恶魔化一定有着相应的意义。所以阿迪尔决心要打倒魔王……直到有一天，一个从天而降的少女改变了彼此的命运。

游戏的基本流程大致和前作相同，基本都是按照会话事件 → 战斗准备 → 战斗事件 → 会话事件的路线来进行的。

第一话：魔王の一人娘

阿迪尔陪着妈妈用弟弟太郎（タロー）妹妹花子（ハナコ）和不情愿的爸爸来进行例行的魔王泽诺召唤。妈妈念起咒语，一阵闪光爆炸之后，一位少女从天而降。一家人一看魔王是个漂亮MM就吃惊了，原来是召唤仪式出了问题，被召唤而来的是魔王的独生女罗萨琳特（ロザリンド）。确认了她的身份后妈妈本想用她作为人质，但正直的阿迪尔却不打算这么做。由于契约内容的关系罗萨琳特不得不跟随阿迪尔一同冒险。此时爸爸介绍了三位伙伴加入：战士、火法师和修女。搜罗完村中的箱子后，（注意类似此类箱子开出的物品完全随机，可以用S&L大法）（茶色箱是普通物品、钱、经验；青色和绿色一般为特殊物品）大家决定出村看一看。

STAGE 1

[教学战场]

●胜利条件：敌方全灭 ●失败条件：己方全灭

一行人离开村来到平原，阿迪尔发现这里都充满了魔物。感到消灭魔王迫在眉睫。此时罗萨琳特正在策划自己的小阴谋，可她没想到螳螂捕蝉，黄雀在后……魔物可是不管这一套的。被炸糊的公主殿下很愤怒，阿迪尔提出跟怪物死磕的同时，发现了魔王的独生女竟然不会战斗。

●特殊过关条件：无

●敌方单位：プリニー队×3

●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特

●作战要点：连续四场的入门战斗，十分轻松。每场结束后都可以选择回村补给，村中的基础设施会一步步完善。每场战斗开始前会有提示，询问你是否观看教学模式，默认选项是观看。如果是初次接触作品尽量选择观看，教学简单易懂：第一场讲解了人员配置，战斗中基本操作与流程，连协与组合攻击；第二场是举与投掷的应用；第三场讲解灵素结晶范围的基本定义；第四场则是讲解对产生灵素范围的结晶的活用。如果是老手也大可一看，因为在模式中可以领略公主殿下独一无二的对白。有时候真是可怜咱们的男主角。

STAGE 2

[初心者之原]

●胜利条件：敌方全灭 ●失败条件：己方全灭

入门战斗结束后，阿迪尔忽然想到一个问题……罗萨琳特身为魔王的亲生女儿，为什么这么弱不会战斗呢？原来魔王泽诺对这个独生女十分娇生惯养，当宝贝一样护着，所以用罗萨琳特的话说："不会战斗没什么好奇怪的，打架都是下等人的所作所为。"主角虽然有点醉，但是听到魔族一样拥有类似于人类的感情，陷入了沉思。

●特殊过关条件：无

●敌方单位：プチオーク×3、ゴースト×2

●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特

●作战要点：基本还属于入门战斗，三只兽人站在回复灵素范围中，尽量一口气解决掉，小心后方幽灵法师的连续远程攻击即可。如果有成员损失HP严重用修女的ヒール回复。本场无经验双倍灵素结晶，放开手去杀怪吧。不过尽量保证人员的平均实力，避免某角色过强其它同伴等级上不去的情况，这是S-RPG的大忌。暗黑议会开放后，可以用マナ在议会模式中收弟子，有女战士、冰法MM、盗贼MM、企鹅君等几种新面孔。玩家可以挑选自己喜爱的类型进行培养。

STAGE 3

[水镜之泉]

●胜利条件：敌方全灭 ●失败条件：己方全灭

一行人来到水镜之泉，看见了企鹅君的神秘仪式……汗。阿迪尔一心只想打倒魔王，开始催促罗萨琳特。于是我们的公主殿下给他讲解了一下RPG类游戏的传统模式。不过阿迪尔一根筋地急于想见到魔王，所以被公主嘲笑为乡下老土。自古以来打倒魔王就得从升级开始，一点都不费力的就见到魔王，确实有些无聊。不过这些话从一位一点不懂战斗的公主嘴里说出，确实有只懂得多余知识的感觉。不过对于咱们高贵的公主来说，貌似是褒不是贬。

●特殊过关条件：无

●敌方单位：プリニー队×4

●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特

●作战要点：战斗一开始就处在敌人强化50%的范围中，所以利用反复举投，第一回合就要把灵素结晶摧毁。不仅削弱了敌人的实力，还能同时削减所有敌人一半的HP。其实目前为止敌人的实力都很弱，如果不在乎ボーナス的话，直接把敌人全灭也是很简单的。此时在魔界，魔王已经得知罗萨琳特从寝室神秘失踪的消息。魔王下令急速寻找公主的下落，同时把寝室的守卫全部处死。

STAGE 4

[偏执狂的隐居]

●胜利条件：敌方全灭 ●失败条件：己方全灭

罗萨琳特询问阿迪尔为什么明知魔王的强大却执意要以人类之身打倒魔王。原来，由于魔王的诅咒，所有的人都成为了魔物，最终将会失去人类的记忆与良知，变为真正的恶魔。阿迪尔从小时候起，就目睹了弟弟妹妹一点点变为恶魔的过程。这对作为哥哥的阿迪尔来说是件非常痛苦的事情。所以一定要打倒魔王。但罗萨琳特问起阿迪尔这份自信从何处来的时候，理由竟然是目前只有他一人没有受到魔王诅咒的影响而变成恶魔。阿迪尔认为这一定有着什么意义，仅此而已。罗萨琳特琢磨被阿迪尔这个绝世笨蛋召唤真是一生不幸。把这样的弱智带到父亲那里也没什么大碍，正好亲手把他带入地狱算了。



←游戏每个大的章节都使用了动画中常用的「话」，这系列内容非常适合动画化。

●特殊过关条件：无

●敌方单位：プチオーク×4、モスマン×1

●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特

●作战要点：地形高低差开始变大的一关，阵营旁边就有个经验+50%的灵素，利用举投可以放置在独立于阵营旁边的范围内，使得兽人方向全部变为加经验地带，同时可以把蛾人也引到经验地带来消灭。战斗开始前的箱子是可以利用连续举投来得到的，前提是战斗人数够多的话。本场景开始敌人难度有所上升，尽量避免单位孤军深入被敌人连协。

STAGE 5

[枯木原]

●胜利条件：敌方全灭 ●失败条件：己方全灭

旅行频道的摄制组不需要战斗情节，没有陷阱和敌人。这让曾经是黑暗英雄的阿库塔雷非常郁闷。罗萨琳特犯坏骗阿迪尔说那个金发青年就是她的父亲，阿迪尔虽然有些怀疑，但罗萨琳特用激将法还是把他骗去与阿库塔雷战斗。阿库塔雷还以为是FAN来索要签名，没想到是个来索命的楞头小子。

●特殊过关条件：击倒黑暗英雄

●敌方单位：ファイター×3、レディファイター×2、ヒーラー×1、ダークヒーロー×1

●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特

●作战要点：目前为止最具难度的一场战斗，除了阿库塔雷其余所有单位会同时时间冲上来。注意脆弱单位不要太冲前，利用连协迅速击倒敌人。阿库塔雷实力很强，反击率很高类似阿迪尔，待杂兵清理干净后，所有单位一拥而上即可打倒。单纯的阿迪尔还真以为击倒了魔王，高兴得跳了起来。得知被骗后大怒，但被罗萨琳特花言巧语糊弄过去了。罗萨琳特号称自己累了想找个地方休息，还说自己对饭菜非常挑剔。这哪儿是人质呀简直是养奶奶。好在对妹妹花子的料理水平是相当有信心的。

到了SatelliTV的新闻时间咯！这可是对全魔界全宇宙的专业频道的说。

今天在边境世界威尔代姆，原黑暗英雄阿库塔雷不知被何人杀害了。阿库塔雷是在一个低收视率的频道摄制组的录影中被袭击的。详细情况不明，因为调查很麻烦所以魔界警察判定为杀人事件。值得一提的是葬礼中没有哭声，他人缘还真是差。接下来是教育问题。最近的孩子们不熟悉人类的谎言和拷问方法，缺乏社会经验。

第二话：撒谎的罗萨琳特

阿迪尔的家人对罗萨琳特还是非常不信任，但阿迪尔说已经答应送她回家去。弟弟都比哥哥社会经验丰富……热血青年的弱点。妹妹说罗萨琳特起床后哭了，大家都说是阿迪尔对她做了H的事情，哈哈哈。正好罗萨琳特跑过来说了句不合时宜的话，汗。阿迪尔的妈妈也够邪恶的，加上捣乱的弟弟妹妹，为了家族而战的阿迪尔，真是可怜呀。

STAGE 6

[酒池肉林之间]

●胜利条件：敌方全灭 ●失败条件：己方全灭

罗萨琳特带阿迪尔来到了"魔王泽诺的宫殿"，自己比阿迪尔还吃惊……阿迪尔不禁起疑，罗萨琳特便用老话挤兑阿迪尔。咱们的主人公怎么这么天真呀？

●特殊过关条件：无

●敌方单位：マリオネット×4、ゴースト×2

●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特

●作战要点：敌人分三组逐渐冲过来，所以不要利用举投一气冲到地图中央，会引起围攻。特别是幽灵的后方连续魔法很有威胁。打掉本阵后的灵素结晶可获得经验同时消耗敌人体力，推荐。

STAGE 7

[铁拳制裁之间]

●胜利条件：敌方全灭 ●失败条件：己方全灭

一只会飞青蛙形状的小恶魔……正发愁弄坏宫殿会被魔王处置时，见到了阿迪尔和罗萨琳特。一路搓着登场后，罗萨琳特根本就不认他，据说是被袭击宫殿的人变了身。不过说话风格却被罗萨琳特认了出来，原来是她儿时的玩伴汀库。看到阿迪尔和罗萨琳特好像很亲近，汀库不干了，要教训阿迪尔这个"色狼"。

●特殊过关条件：击倒汀库

●敌方单位：珍妙なカエル×1

●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特

●作战要点：此场灵素结晶比较重要，紫色区域内有两个灵素结晶，分别是敌强化50%和空间转换。空间转换会在每回合转换所有单位至随机位置。由于后方有俩宝箱，这两块灵素结晶最好一起打掉，第一回合尽量把箱子全部拿到手。然后群起攻击汀库，损失HP严重时用ヒール回复。战斗结束后双重性格的汀库被罗萨琳特封印了恶的一面随后加入了队伍。

STAGE 8

[绝体绝命之间]

●胜利条件：敌方全灭 ●失败条件：己方全灭

黑暗英雄阿库塔雷复活！由于在新闻报道中已经死了，貌似在演艺界时代结束了。阿库塔雷决心要重整旗鼓卷土重来。与此同时，罗萨琳特与汀库俩人正在算计阿迪尔的时候，一行人遭遇了盗贼团。

●特殊过关条件：无

●敌方单位：レディファイター×3、シーフ×7

●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特、汀库

●作战要点：战斗开始后，所有单位尽量不要向前冲。如果向前冲，不仅会受到第一回合必冲下来的两边共四个盗贼MM的攻击，还很有可能引到正前方持斧的三个女战士，7个单位同时对己方形成夹攻，防御不好的单位很容易被击倒。而且冲得太过前的话，后方楼梯上三个持弓的盗贼MM也可能会一齐攻击。稳妥的方法是在本阵附近防御好以逸待劳，等

待敌人逐一击倒。三个一排的女战士可以用罗萨琳特和火法DD的群攻魔法一次消灭，不过要小心下一回合的后排盗贼的连续弓攻击。

▲STAGE 9

[完美无缺之间]

●胜利条件：敌方全灭　●失败条件：己方全灭

魔界召唤使者们进行着魔王的命令，但暂时还是没有找到公主的行踪。魔王已经有些不耐烦了，对公主的安危很着急。与此同时，一行人又见到了黑暗英雄阿库塔雷，一朝被蛇咬，十年怕井绳。不过在看到绝好的复出剧情后，黑暗英雄还是鼓起勇气，再度与一行人战斗。

●特殊过关条件：击倒黑暗英雄

●敌方单位：レディファイター×2、ウォリア×1、ドクロ×4、ダークヒーロー×1

●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特、汀库

●作战要点：两边的法师和前方三个战士几乎会同时冲上来，注意人员的位置，脆弱单位如果接近敌人一定要处于防御状态再结束回合。经过敌人的围攻后阿库塔雷会亲自冲上来，这次他的实力明显强了不少，会一招十字的范围攻击，基本一次60–70HP，基本中了就挂了。后方的三个灵素结晶如果成功打掉，会得到大量ボーナス，但是要注意打掉时己方成员一定要站到安全区域。黑暗英雄会在这时冲过来，他反击率很高，注意阿迪尔和汀库不要与他进行普通攻击，很可能被反击致死。另外，黑暗英雄新学会的十字范围的强力攻击威力非常大，尽量注意人员不要以他为中心站成十字。算是目前为止最强的敌人。一行人本以为是黑暗英雄袭击的城堡，结果汀库说另有其人，是与泽诺对抗的魔神艾托娜所作所为。

到了SatelliTV的新闻时间咯！这次是来自魔王泽诺的冲击新闻，传说中的魔王神泽诺近日出现，据说到目前为止没有一个亲眼看见他的人。此外，破坏神阿雷库最近正在破坏环境，希望大家引起重视。

第三话：魔神降临

罗萨琳特在村中努力纠正大家对她的称呼问题，太郎貌似很喜欢叫她公主殿下。汀库好像很喜欢阿迪尔的妈妈，特别是漂亮的三只眼。阿迪尔的爸爸不干了……

▲STAGE 10

STAGE10：[虫毒的沼地]

●胜利条件：敌方全灭　●失败条件：己方全灭

罗萨琳特把带阿迪尔四处乱跑的任务交给了汀库，咱们的男主人公仍然认为：“为了早点解除契约罗萨琳特会尽快带自己去魔王那里，她自己也想早日回家。”路上三人谈起了阿迪尔的妈妈，据说变化为恶魔前是位具有相当实力的召唤使，但是变化为恶魔后，正在逐渐失去以前的记忆。

●特殊过关条件：无

●敌方单位：ゾンビ×7

●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特、汀库

●作战要点：敌人一共是7只不会主动发动攻击的僵尸，站位都很分散。而且地图上灵素结晶的位置都是在普通移动不能达到的地方，想攻击只有靠远距离技能和举投。不过要注意有很多一旦投过去就移动不回来的位置，发动攻击前仔细考虑一下比较好。战斗结束后罗萨琳特询问汀库计划进行得怎么样了，原来汀库打算利用沼泽的魔物吃掉阿迪尔。但是此时，罗萨琳特已经开始为阿迪尔可爱的弟弟妹妹着想了。

▲STAGE 11

[狂气的安全地带]

●胜利条件：敌方全灭　●失败条件：己方全灭

当阿迪尔问起罗萨琳特的父亲为什么不来营救她



←妈妈的召唤仪式。虽然在当时看似乎是失败了，但在终盘时才知道其实是成功了。

时，公主殿下突然大怒，强调自己是魔王的心肝宝贝。阿迪尔被弄得莫名其妙，不知道她为何对这句话反应如此强烈。

●特殊过关条件：无

●敌方单位：メッセンジャー×8

●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特、汀库

●作战要点：蝶人移动距离很长，而且会类似于枪的双格攻击，同时还具有范围的毒属性攻击，胶着战时是很麻烦的对手，不过利用群殴逐一击破的话，还是比较顺手的，值得注意的是这个场景的灵素结晶是会自己随机移动的，进攻的时候挑选对自己有利的时机。

战斗结束后阿迪尔向还在生气的罗萨琳特询问她的父亲究竟是个什么样的魔王时，对比汀库的意见得知泽诺是只对自己女儿温柔的魔王。自己要去打倒一位温柔的父亲，阿迪尔似乎也起了疑惑。

▲STAGE 12

[亡骸之园]

●胜利条件：敌方全灭　●失败条件：己方全灭

一行人来到禁地附近，终于遇到了汀库所说的强力魔物，汀库要拉着罗萨琳特逃跑。罗萨琳特为了不让阿迪尔悲哀的还没见到魔王就死在不知名的魔物手下，同时不想看到太郎和花子伤心，再加上汀库点儿背被魔物劈中激怒，大家决定帮助阿迪尔打倒魔物。



←罗莎琳特天女下凡图。第一次看这段情节时总觉得公主的脸会先着地……

●特殊过关条件：无

●敌方单位：ワースラック×6、ヴォジャノーイ×1

●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特、汀库

●作战要点：比较艰苦的战斗。所有怪物都会一个范围魔法，最可气的是如果你将一只怪打至空血后准备下回合拿经验，其它怪一个范围就连己方和那怪一齐消灭了，拿不到经验值。进攻之前一定选好站位。小BOSS并不是很强，但如果和小怪同时放范围，那还是非常恐怖的。汀库在战斗结束后一再叮嘱公主在下次一定要害死阿迪尔，但罗萨琳特却想确认阿迪尔究竟能相信自己到什么程度。

▲STAGE 13

[道具界]

●胜利条件：敌方全灭　●失败条件：己方全灭

魔王对还没找到公主这事已经相当恼火了，由于其它的发现，已经开始注意火鲁鲁特村……与此同时，主角正在奇怪为什么会被强制传回村时，被告知下个目的地需要犯罪者通行证。一行人只好先到村中的暗黑议会旁边的邮便局领取罪状，再到商店三人对面的小姑娘处，进入道具界。

●特殊过关条件：移动至每张地图的下层入口处

●敌方单位：道具界魔物×N

●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特、汀库

●作战要点：连续四场战斗，敌人等级较低但数量众多，不想练级的话可以直接到每张图的出口进入下一层。进入第四层时可以看到裁判所，进入后得到称号和一个很强的饰品。再出来时使用刚才小姑娘给的物品“テープ”即可返回村。这里一定要注意，不要事先使用，否则必须打过十层才允许回村。

▲STAGE 14

[华丽的惨剧乡]

●胜利条件：敌方全灭　●失败条件：无

一行人来到惨剧乡，遇到了一帮（其实是一个小姑娘与两企鹅的组合）自称是来对付魔王泽诺的怪人。前些天攻击城堡似乎就是这帮家伙，据说还从汀库手中高价买来了魔王女儿的照片……目前将目标暂时定在捕获罗萨琳特上。谁知道在这个“机会主义”的世界，这么快就见到了公主本人。原来这个姑娘就是魔神艾托娜本人，而且还是个爱虐待企鹅的主儿，汗。由于被罗萨琳特嘲笑胸部太小大发雷霆，对准她就是一个元气弹，但被阿迪尔舍身挡住。咱们的男主角终于也耍了一回帅，可怜的青蛙君被炸糊在旁边。

●特殊过关条件：己方全灭

●敌方单位：エトナ×1、プリニー队×10

●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特、汀库

●作战要点：1000级19wHP的艾托娜与10只22级的小怪，本场战斗按常理说是不可能完成的任务。特别汗一下艾托娜的技能，美少女魔神的说。扑街后顽强的阿迪尔仍然不肯放弃，爬起来继续准备与艾托娜开打。这里一定要注意一下！罗萨琳特首次称呼阿迪尔的名字，看来咱们的男主角虽然有点楞和一根筋，泡妞手法其实也是不错的说。当艾托娜准备解决阿迪尔时，罗萨琳特才说出事实。原来她根本就不知道父亲住在何处，从小就一次都没有没见过父亲。

到了SatelliTV的新闻时间咯！先说说今天的热点新闻。魔王泽诺出现的边境世界威尔代姆，现在成为热门胜地。100万年来谜之魔王的真面目能否明朗呢？究竟谁能打破泽诺的最强传说呢？正在观看节目的魔神与魔王们不妨去挑战一下吧。（正在观看节目的黑暗英雄阿库塔雷和导演，此时却因为回不去家而苦恼）

第四话：阿库塔雷的秘策

败给了艾托娜，阿迪尔的心情十分低落。接受了全家特别是妈妈的鼓励，终于恢复信心，罗萨琳特却变得沉默寡言。当晚，她做了个恶梦，难道是什么不详的预兆？出村时，俩人谈起亲人时，罗萨琳特才听说阿迪尔似乎并非是太郎和花子的亲生哥哥。正在这时传来太郎和花子被阿库塔雷拐走的消息，并留下话说如果想接回他们就来达罗斯河。

▲STAGE 15

[血染的溪谷]

●胜利条件：敌方全灭　●失败条件：己方全灭

来到吊桥，阿迪尔对跟来的罗萨琳特和汀库说既然不知道魔王住在哪里就不用来帮忙战斗了。但嘴笨的阿迪尔又被公主殿下用花言巧语说晕，变成了阿迪尔给她带路到魔王处了。主角可怜的说……

●特殊过关条件：无

●敌方单位：プチオーク×4、アルラウネ×2、ゴースト×2、プチオーク兄贵×2

●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特、汀库

●作战要点：初始状态吊桥上面是禁止一切远程攻击的，效果源是河下游对岸的灵素结晶。这个场地的敌人不去接近的话是不会主动冲上来打的，因此可以利用举投扔个角色过去先打掉禁远程的换成经验+50%的灵素结晶。不过投过去这个角色很可能被敌人集中杀掉，投过去后一定小心站位，而且要注意不要投过去一个不会举投的角色。战斗结束后阿迪尔焦急地寻找弟弟妹妹，罗萨琳特感觉出村时候他所说的胡话。阿迪尔才说清了他的身世：双亲早在幼年时便将自己抛弃，早已找不到亲生父母。罗萨琳特作为恶魔对于阿迪尔拼命保护没有血缘关系家族的举动，史无前例的大加赞赏。人也变得干劲十足，阿迪尔似乎有些不适应呢。

▲STAGE 16

[生命的交换场]

●胜利条件：敌方全灭　●失败条件：己方全灭

罗萨琳特命令汀库帮忙寻找一下阿迪尔的亲生父母，汀库不情愿的答应了。公主殿下虽然对阿迪尔君越来越温柔，不过对汀库的风格还是一如既往，哈哈。阿迪尔说两岁左右双亲就把自己拜托给朋友便去向不明了，临走留下了“完成任务一定会回来”的信。渐渐长大后的阿迪尔已经不相信这样的话，所以才决心做个信守承诺的人。

●特殊过关条件：无

●敌方单位：コカトリス×4、プチオーク×5、ビーストテイマン×4

●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特、汀库

●作战要点：水面有一个会移动的灵素结晶，效果是区域攻击强化50%，往返于红黄之间。敌人的攻击力比较强，避免战线拉得过长，步步为营的进攻。此外魔物战士会使用移动不能的附带属性，可以用修女驱散掉。直接把灵素结晶打掉是个比较省心的方法。战斗结束后罗萨琳特欲图安慰儿时被抛弃的阿迪尔，但阿迪尔仍然认为父母比起自己更重视任务。

STAGE 17

[深红的瀑布]

●胜利条件：敌方全灭　●失败条件：己方全灭

阿库塔雷原来是用点心哄太郎和花子出来的，还得负责给俩人分点心，貌似被俩孩子整得够呛。罗萨琳特逐渐地把太郎和花子当作自己的家人，担心的程度不亚于阿迪尔。这让阿迪尔也认识到恶魔中也有心地善良的家伙。

●特殊过关条件：无

●敌方单位：ネコマタ×7、ビーストテイマー×1

●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特、汀库

●作战要点：本场战斗没有什么需要特别注意的地方，本阵上方远处有个增加敌人等级的灵素结晶，打掉后敌人等级上升，但会被爆掉1/3的HP，可以说对战斗没有影响但在经验上占了便宜，推荐打掉，此外就是队伍过桥后上方的三个单位会同时冲下来，小心不要被夹击。

STAGE 18

[魔龙的大口]

●胜利条件：敌方全灭　●失败条件：己方全灭

阿库塔雷给妈妈打电话，也已经不被承认了，真是个可怜的家伙。阿迪尔找到弟弟妹妹的同时，进入了阿库塔雷的节目时间。对方要求是交出罗萨琳特，原来阿库塔雷是想“救”出公主来恢复人气。为了自己不再挨揍，特意安排了场“公平决斗”，至于他的秘策，原来就是经典的阿Q精神，也难怪罗萨琳特完全不领情。

●特殊过关条件：打倒黑暗英雄

●敌方单位：ローグ×4、シーフ×2、ヘビーナイト×2、浪人×2、ダークヒーロー×1

●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特、汀库

●作战要点：本阵前方有一黄色的进入不能区域，想通过必须通过举投到河对岸打掉黄色灵素结晶，同时负责河对岸的两个盗贼。然后大部队向前进攻，这里的灵素区域比较混乱，分三层分别是蓝色的攻击-50%、水色的防御-50%、绿色的防御加50%。紫色默认为无效果，再向里黑暗英雄所处的区域是无敌+举投不能。地形比较乱，站位的学问很大，如果对站位不太敏感的话，也可以等河对岸的队友到达灵素结晶处自己重置区域位置。黑暗英雄实力和第二次见面时差不多，小心他的十字攻击即可。

到了SatelliTV的新闻时间咯！现在报道最热门的边境世界威尔代姆相关话题。画面传来了达罗斯大河的影像，现在我们邀请现场报道的サメ先生。

“是～这里是威尔代姆的サメ。这条激流河很容易冲走小孩子，而且下游的魔之大空洞更是一旦进入就绝无生还的恐怖洞穴。虽然别人掉下去跟咱们没什么关系，但还是希望大家来观光时候千万小心。以上是威尔代姆的サメ报道。”

感谢。刚才画面上映出来的好像是前些天被杀害的阿库塔雷的样子，不过可能是错觉吧哈哈哈哈。

第五话：不中用的约定

太郎不慎掉入激流中，而河的下游正是魔之大空洞，极为危险的地方。一行人决定立刻前往营救，阿迪尔的妹妹花子也加入到队伍中。魔王泽诺已经准备好迎战谜之魔神，同时一再询问手下有没有找到公主的下落。

STAGE 19

[饱食者巢穴]

●胜利条件：敌方全灭　●失败条件：己方全灭

魔之大空洞从外面看是个风景异常秀丽的地方，但众人无心观赏，为了太郎的安危火速冲进了洞穴。

●特殊过关条件：无

●敌方单位：プチオーク×4、プチオーク兄贵×2、ボガート×4アルラウネ×2、エンプーサ×3、プチオーク亲方×1

●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特、汀库、花子

●作战要点：场地高低差很大，敌人站位一层接着一层，兽人老大所处的位置是有三块灵素结晶的区域，敌人强化50%、体力回复20%、侵蚀。侵蚀效果是每回合范围都向外扩大，所以尽量速战速决不然敌人后劲越来越强。小心地消灭外围怪物后，先打掉敌人加强的灵素结晶后，用范围魔法与技能先远程轰炸，然后一举击倒兽人老大。看到阿迪尔与弟弟妹妹们的亲情，罗萨琳特不禁想到自己的父亲，真正是像看待家人一样看待自己的吗？

STAGE 20

[永久之暗黑]

●胜利条件：敌方全灭　●失败条件：己方全灭

阿库塔雷沉思过后觉得前一阵子自己的所作所为不配黑暗英雄这个称号，决心要去做些什么。伸手打了辆TA×I（我倒）飞奔而去……而继续前进的阿迪尔突然感到很冷，似乎预感到什么不好的事即将发生。

●特殊过关条件：无

●敌方单位：プチオーク×6、プチオーク兄贵×6

●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特、汀库、花子

●作战要点：在本阵附近虽然有可以举投至紫色区域的灵素结晶，不过对于敌人的分布来说并没有什么用处，本场景敌人都不会主动进攻，且站位集中，多用范围魔法即可轻松清场。战斗结束后，魔王泽诺手下的召唤使突然出现，要带公主回她居住的地方，但罗萨琳特已经不想回自己的住所，要求召唤使带自己去父亲那里。但是被使者拒绝，魔王似乎并没有要见自己女儿的意思。阿迪尔决定不靠这召唤使，自己带罗萨琳特去找魔王。召唤使似乎放弃了带公主的念头，放了一行人一马，他自己也说不清楚原因。临走还留下了一支召唤使用的笛，可以用来操纵魔物。

STAGE 21

[亡者的断末魔]

●胜利条件：敌方全灭　●失败条件：己方全灭

阿库塔雷打辆TA×I，坐车还就真的比跑着快，竟然是他先找到了落水的太郎。可是恶习不改，竟然要太郎的父母交打车钱……晕。等到阿迪尔等人前来后，还嘴硬说是偶然经过此处，把围住自己的魔物说成是要签名的FAN。汀库建议吹刚才得到的笛子可是阿迪尔不会……换成有音乐天赋的女士罗萨琳特，可她突然想起这笛刚刚沾过阿迪尔的嘴。

●特殊过关条件：无

●敌方单位：クーシー×4

●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特、汀库、花子、阿库塔雷(NPC)

●作战要点：消灭本阵附近的灵素结晶，开始不能动幻兽即可出来，战斗比较简单。阿库塔雷还有些实力，不用太在意他，战斗结束后阿库塔雷的妄想症又发作了。

STAGE 22

[暗之历史迹]

●胜利条件：敌方全灭　●失败条件：己方全灭

终于见到了太郎，他正被几只怪物包围心智慌乱，公主殿下说话还挺管用，看来太郎已经决心做公主的仆人了。正在此时，一只更强大的怪物突然出现，关键时刻阿库塔雷吹起了笛子，奇怪的是边吹还能边说话呢。

●特殊过关条件：无

●敌方单位：アルラウネ×4、プチオーク×6、プチオーク兄贵×1、ボガート×2、クーシー×3

●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特、汀库、花子

●作战要点：战斗结束后太郎的眼中已经没有哥哥了。据说要终生侍奉公主殿下。阿迪尔也只好顺其自然了，他自己与罗萨琳特的关系，也在一天天地发生微妙的变化。

到了SatelliTV的新闻时间咯！我们接到了来自威尔代姆サメ君的最新报道。在克罗希亚姆，正在举行魔王泽诺主办的武斗会。这可能是看魔王真面目的绝好机会！由于武斗会的开办，威尔代姆的人气现在越来越高。

第六话：克罗希亚姆

正当一行人讨论如何继续寻找魔王时，一个叫雪丸的忍者来询问怎么去コロシアム（克罗希亚姆）。（语气和剑心好像呀，怎么游戏中的女生说话风格都这么怪呢？）聊了一会儿之后大家才知道原来魔王泽诺举办了武斗大会，而在大会上最终胜出的人就能见到魔王。武斗会场很是气派，里面也很热闹，魔神艾托娜也到了这里但只是派企鹅出场，还好如果她亲自出场的话估计比赛结果已经决定了吧。而阿库塔雷则担当主持兼裁判。注意这一话村中并没有宝箱，进入克罗希亚姆后会有三个。

STAGE 23

[第1回战]

●胜利条件：敌方全灭　●失败条件：己方全灭

阿库塔雷安排的第一场问答无用的战斗，对方的首领是“勇者”，不过……

●特殊过关条件：无

●敌方单位：レディウォリアー×2、ローグ×2、赤ドクロ×1、青魔法使い×1、アコライト×1、勇者×1

●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特、汀库、花子、太郎

●作战要点：值得注意的只有盗贼的意识偷盗，被命中后就会进入睡眠状态，所以尽量从盗贼开始击倒。如果不慎中了也可以用修女的エスポワール回复。勇者并没有特殊的必杀技，不必太在意他。

STAGE 24

[第2回战]

●胜利条件：敌方全灭　●失败条件：己方全灭

●特殊过关条件：无

●敌方单位：キラーパペット×7、ジオマスター×1

●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特、汀库、花子、太郎

●作战要点：可以考虑把附近的敌人举起转移到别处再进行攻击，大叔会远距离强力攻击，所以在灵素结晶破坏以前还是不要太接近。特别要注意的是如果破坏水色灵素，就会引起全体无敌而不得不重新战斗。比较稳妥的方法是从外围破坏红色结晶。

STAGE 25

[第3回战]

●胜利条件：敌方全灭　●失败条件：己方全灭

●特殊过关条件：无

●敌方单位：ケットシー×2、リリム×3、ネモフィラ×2

●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特、汀库、花子、太郎

●作战要点：都是法系怪物，由于有ワープ灵素结晶变数太大，虽然敌人防御力很弱，但也不能掉以轻心。可以考虑在破坏结晶之前只派出强力角色。另外可以利用人梯脱离灵素范围。

STAGE 26

[第4回战]

●胜利条件：敌方全灭　●失败条件：己方全灭

●特殊过关条件：无

●敌方单位：プリニー队×10、プリ大哥×1

●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特、汀库、花子、太郎

●作战要点：敌人强化3倍的效果……一定小心谨慎。在此状态下如果不善于利用连协，很难对敌人作出什么伤害，行动时尽量保持防御的状态结束回合。如果抽得出手就去把灵素结晶打掉。靠近企鹅大哥时会有一只企鹅冲过来，要注意一下。

第七话：犹豫の武斗会

经过上面几场苦战后，终于要迎来明天的比赛了。只要胜了明天的决赛就能见到父亲，正在罗萨琳特犹豫的时候，忍者雪丸知道了她是魔王独生女这个事实后找来报仇，身边的阿迪尔当然不能袖手旁观。准决赛的对手竟然还是雪丸，当大家提起昨晚雪丸袭击罗萨琳特的事情时，这个雪丸竟然毫不知情，难道会另有其人？没想到大会决赛的对手竟然是阿库



塔雷、主持兼裁判也可以参赛?

STAGE 27

[武斗会]

●胜利条件：敌方全灭 ●失败条件：己方全灭

●特殊过关条件：击倒雪丸

●敌方单位：雪丸？×1

●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特、汀库、花子、太郎

●作战要点：此场战斗必须要和魔神艾托娜对话才能引发剧情。敌人只有雪丸一个，用连协轻松搞定。

STAGE 28

[第5回战]

●胜利条件：敌方全灭 ●失败条件：己方全灭

●特殊过关条件：无

●敌方单位：正义の味方×1

●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特、汀库、花子、太郎

●作战要点：与雪丸一战后开战，敌人是5个正义假面超人……按顺序击倒，应该不会有什么问题。

STAGE 29

[准决胜战]

●胜利条件：敌方全灭 ●失败条件：己方全灭

●特殊过关条件：无

●敌方单位：下忍×6、花影×6 雪丸×1

●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特、汀库、花子、太郎

●作战要点：敌人的攻击力不弱，为了避免被群殴，一角一角的按顺序清理。雪丸并没有想象中那么强，战斗结束后，雪丸也加入了队伍。

STAGE 30

[决胜战]

●胜利条件：敌方全灭 ●失败条件：己方全灭

●特殊过关条件：无

●敌方单位：ヘビーナイト×4、アーチャー×4、ガンナー×4、マジックナイト×2、ダークヒーロー×1

●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特、汀库、花子、太郎、雪丸

●作战要点：骑士的防御力很高，如果要先打骑士的话一定用连协和魔法一口气击倒。弓手和枪手在没有去掉效果前只能用远距离职业去攻击。阿库塔雷的"超怒级目我猪粒子炮"和"秘奥义!绝对闷绝踢"还没用出来就又败了……战斗结束后切记一定记录。

第八话：魔王泽诺登场

一行人经过长时间的艰苦比赛终于获得了胜利。为了打倒魔王，大家转战克罗希亚姆的地下宫殿，向着魔王的本阵开始进攻。尽管是深入敌阵但每回战斗后都可以回复，所以不必担心。

STAGE 31

[廊下]

●胜利条件：敌方全灭 ●失败条件：己方全灭

●特殊过关条件：无

●敌方单位：グール×8、ドラゴン×1

●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特、汀库、花子、太郎、雪丸

●作战要点：敌人的攻击不高但防御比较强，从近处的グール开始一只一只来打倒吧。多用连协可以加快进攻速度，龙的实力也不是太强，群殴之。

STAGE 32

[黄泉送回廊]

●胜利条件：敌方全灭 ●失败条件：己方全灭

●特殊过关条件：无

●敌方单位：ドラゴン×4、ビーストチーフ×2

●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特、汀库、花子、太郎、雪丸

●作战要点：火龙的攻击还是比较具有威胁，如果有需要培养角色的话，从一侧慢慢去清场。如果没有的话，就去破坏了灵素水晶后进入绿色范围。利用举投的话可以在一天内到达。

STAGE 33

[败者断罪场]

●胜利条件：敌方全灭 ●失败条件：己方全灭

●特殊过关条件：无

●敌方单位：赤ドクロ×1、青魔法使い×1、緑ドクロ×1、星魔法使い×1

●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特、汀库、花子、太郎、雪丸

●作战要点：敌人都是法系单位，因为有禁止进入地带，稳妥地慢慢前进吧。如果已经培养了超远距离攻击职业可以更快的清场，敌人其实并不强。

STAGE 34

[后悔之语部]

●胜利条件：敌方全灭 ●失败条件：己方全灭

●特殊过关条件：无

●敌方单位：浪人×10

●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特、汀库、花子、太郎、雪丸

●作战要点：敌人每回合提升等级，其实并不用太着急。敌人的基础等级是15很低，利用连协可以在几回合内清场。

STAGE 35

[胜者暗杀场]

●胜利条件：敌方全灭 ●失败条件：己方全灭

●特殊过关条件：无

●敌方单位：赤ドクロ×1、スペクター×2、ドラゴン×2、青魔法使い×1

●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特、汀库、花子、太郎、雪丸

●作战要点：没有什么特别需要注意的，用以前积累的经验可以轻松过关。

STAGE 36

[腐败的审判室]

●胜利条件：敌方全灭 ●失败条件：己方全灭

●特殊过关条件：无

●敌方单位：アーチャー×6、ヘビーナイト×4、アコライト×2

●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特、汀库、花子、太郎、雪丸

●作战要点：这场战斗比较累人，两侧的弓手比较讨厌，首先清理掉他们。骑士血厚防高，而且如果一回合内不击倒的话后方的アコライト会不停给他们回复。如果感到很吃力就把他们投出红色区域，逐一击破。

又到了SatelliTV的新闻时间，这次是来自克罗希亚姆的紧急速报：魔王泽诺被打倒了！打倒他的正是魔神艾托娜……

第九话：魔王召唤

没想到最后魔王泽诺被魔神艾托娜打倒，但是阿迪尔的全家根本没有恢复人形。妈妈决定再进行一次魔王的召唤仪式，可召唤所必要的材料中缺少魔神之爪。这东西貌似艾托娜会有，于是一行人去追刚刚离开的艾托娜。来到魔界都市アルケシティ(阿鲁凯希帝)，在魔都找到了她，她承诺众人只要击败企鹅队就可以送出魔神之爪。

STAGE 37

[坠落的荣都]

●胜利条件：敌方全灭 ●失败条件：己方全灭

●特殊过关条件：无

●敌方单位：キラーパペット×7、花影×1、雪影×1、下忍×4

●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特、汀库、花子、太郎、雪丸

●作战要点：注意灵素结晶效果对战斗的影响，多用连协攻击稳健地击倒敌人。

STAGE 38

[炼金术的墓场]

●胜利条件：敌方全灭 ●失败条件：己方全灭

●特殊过关条件：无

●敌方单位：マジックナイト×4、星ドクロ×4、星魔法使い×2

●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特、汀库、花子、太郎、雪丸

●作战要点：利用举投投掷一个会强力范围攻击的角色过去开箱子。这个箱子比较特殊只要清版一次就会消失，所以尽量去拿到。这张图的敌人不是很强，可以用来升级。

STAGE 39

[无法改变的街道]

●胜利条件：敌方全灭 ●失败条件：己方全灭

●特殊过关条件：无

●敌方单位：グール×4、ウォッチャー×2、ミスティック×3、ヘルハウンド×2

●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特、汀库、花子、太郎、雪丸

●作战要点：敌人进入伤害扩散区域后，集中攻击的话可以连同ミスティック一起击倒。但如果没一口气击倒的话，要注意敌人方面的回复。伤害扩散虽然对回复同样起效果，但还是尽量不要进入这个区域。

STAGE 40

[牙之魔都]



←游戏中的对白有很多都非常精彩，无厘头的经典，如果动画化大家就有福啦。

●胜利条件：敌方全灭 ●失败条件：己方全灭

●特殊过关条件：无

●敌方单位：プリニー队×12

●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特、汀库、花子、太郎、雪丸

●作战要点：此关的敌人会繁殖企鹅，一只一只的击倒吧。如果投掷它们就会引发爆炸，不过一定要肉盾去接近投掷，投掷的位置会产生很强的攻击力。由于企鹅不断繁殖，可以把负责突击的队员和负责清怪的队员分工一下。对于高处的企鹅可以用接力的方法去炸掉。

第十话：忍者二人

打败了企鹅队之后，艾多娜把不良品恶魔之爪交给阿迪尔他们拿去了。谁想到召唤仪式因此受到影响，没有召唤魔王，却把魔神艾多娜自己召唤来了。她的能力也像罗萨琳特刚来时一样回到了Lv1。(不是Lv1000可以欺负她咯)她不得不在恢复能力之前都跟在大家身边，而听说魔神能力消失的企鹅队们马上就跑来了。

STAGE 41

[腐朽的大地]

●胜利条件：敌方全灭 ●失败条件：己方全灭

●特殊过关条件：无

●敌方单位：バジリコック×9

●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特、汀库、花子、太郎、雪丸、艾多娜

●作战要点：地形比较混乱，最好是兵分两路行动。因为有范围攻击最好带着回复类角色，人员配置尽量避免站位太密。还有，必须要投掷的地方比较多，投掷前计划好路线。

STAGE 42

[恶梦的引诱]

●胜利条件：敌方全灭 ●失败条件：己方全灭

●特殊过关条件：无

●敌方单位：プリニー队×12

●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特、汀库、花子、太郎、雪丸、艾多娜

●作战要点：所有区域都是一击必死，靠近的企鹅一定要迅速打倒。这关是训练艾托娜的绝好机会，可以迅速把她的等级升上去。

STAGE 43

[反逆的精灵]

●胜利条件：敌方全灭 ●失败条件：己方全灭

●特殊过关条件：无

●敌方单位：プリニー队×10

●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特、汀库、花子、太郎、雪丸、艾多娜

●作战要点：此关禁止把企鹅举起，所以把他们当炸弹人的打法是行不通了。稳健地一只一只去打倒吧。由于全区域融合效果，合体后的企鹅等级翻倍。如果合体两次后等级到达160，那时如果再想去打倒它们就要费大力气了。

STAGE 44

[死者们的息吹]

●胜利条件：敌方全灭 ●失败条件：己方全灭

●特殊过关条件：无

●敌方单位：浪人×6、斧雪×1

●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特、汀库、花子、太郎、雪丸、艾多娜

●作战要点：还是很有难度的。第一回合可以考虑只出场强力角色防御，待第二回合其他角色再一起出击消灭浪人。然后部队集合一起对付斧雪，还有要注意的就是敌人HP剩得不多时候会使用一击必杀。战斗结束后斧雪要杀掉罗萨琳特为雪之一族报仇时，魔王泽诺突然出现了。

第十一话 觉醒

斧雪使出秘奥义击退了魔王泽诺，自己也是身负重伤，大家把雪斧带回村子疗伤。如果要治好斧雪必须要到神螺塔找到传说中的万能药，一行人又出发了。

STAGE 45

[贤者的挑战状]

●胜利条件：敌方全灭 ●失败条件：己方全灭

●特殊过关条件：无

●敌方单位：ブラックドック×2、ペリュトン×2、ワーキャット×2、シーモンク×2、プリースト×1

●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特、汀库、花子、太郎、雪丸、艾多娜

●作战要点：此地图需要一角一角的顺序清理。如果不想被公主回复敌人的体力，每个角从开始战斗

到清干净必须在一回合内。

STAGE 46

[知惠比较]

●胜利条件：敌方全灭 ●失败条件：己方全灭
●特殊过关条件：无
●敌方单位：ドクロ×6、魔法使い×3
●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特、汀库、花子、太郎、雪丸、艾多娜
●作战要点：根据灵素结晶范围的属性选择进攻良机。还有，一旦进入后不一口气打倒的话，会遭受很大的伤害。

STAGE 47

[责备与死]

●胜利条件：敌方全灭 ●失败条件：己方全灭
●特殊过关条件：无
●敌方单位：セージ×6
●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特、汀库、花子、太郎、雪丸、艾多娜
●作战要点：第一回合把成员向敌人范围的灵素结晶投掷，第二回合把伤害回复的结晶举起后，攻击再正式开始。宝箱只有在第一次完成地图时才会出现，尽量拿到它。此外，这关应该是个积累マナ值的好地图。

STAGE 48

[冒渎者的野心]

●胜利条件：敌方全灭 ●失败条件：己方全灭
●特殊过关条件：无
●敌方单位：スナイパー×7、星魔法使い×1、星ドクロ×1、セージ×1
●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特、汀库、花子、太郎、雪丸、艾多娜



←连协是指附近同伴协助对某单位进行同时间进攻，而连击是指对某单位的持续攻击。

●作战要点：尽量优先打掉敌方魔法使，利用我方攻击魔法把进入禁止的灵素结晶破坏掉后，进攻会舒服很多。

STAGE 49

[邪恶的诱惑]

●胜利条件：敌方全灭 ●失败条件：己方全灭
●特殊过关条件：无
●敌方单位：ドラゴン×1、ニーズヘッグ×1、アジダカーハ×1、ファフニール×1
●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特、汀库、花子、太郎、雪丸、艾多娜
●作战要点：步步为营，一只一只把龙打掉。有了前面积累的战斗经验，通过这一关应该不是什么难事。

STAGE 50

[预感知识涡]

●胜利条件：敌方全灭 ●失败条件：己方全灭
●特殊过关条件：无
●敌方单位：魔法使い×4、ブラックドック×1、ファフニール×1、シーモンク×1、白龙×1
●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特、汀库、花子、太郎、雪丸、艾多娜
●作战要点：从靠近本阵的敌人开始逐一打倒。值得注意的是无敌的灵素结晶共有三种，对举投善加利用，对清场会大有帮助。

STAGE 51

[神的交信塔]

●胜利条件：敌方全灭 ●失败条件：己方全灭
●特殊过关条件：用觉醒后的罗萨琳特击倒拉哈鲁
●敌方单位：ラハール×1
●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特、汀库、花子、太郎、雪丸、艾多娜
●作战要点：一回目想直接胜利几乎不可能。全灭后罗萨琳特觉醒，变身至1900级，1900>1200，这仇抱的还真是快。

第十二话：泽诺城攻略

一行人回到村子后，正在养伤的斧雪却不见了。妈妈告诉阿迪尔雪斧又去找魔王报仇去了……于是大家立刻出发，目标泽诺城。

STAGE 52

[魔王的气配]

●胜利条件：敌方全灭 ●失败条件：己方全灭
●特殊过关条件：无
●敌方单位：アイアンナイト×3、アイアンメイデン×3、デストロイヤー×3
●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特、汀库、花子、太郎、雪丸、艾多娜
●作战要点：本阵附近的有两块经验值50%的灵素结晶，把它投掷到红色范围破坏后即可清除很多不利灵素结晶，同时对敌人造成相当大的伤害。特别要注意的是由于伤害很大，破坏之前不要将脆弱的单位分配出来。然后再把另外一块经验值50%的灵素结晶放置好然后对敌人开展进攻，这一关应该是后期积累经验最合适的地图。

STAGE 53

[魔水晶的迷宫]

●胜利条件：敌方全灭 ●失败条件：己方全灭
●特殊过关条件：无
●敌方单位：サキュバス×4、白龙×2、骨龙×1
●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特、汀库、花子、太郎、雪丸、艾多娜
●作战要点：还是老战术，逐一击倒。最后的骨头龙对物理进攻不敏感但十分怕魔法攻击，肉盾顶住后用魔法轰炸吧。

STAGE 54

[神秘的陷阱]

●胜利条件：敌方全灭 ●失败条件：己方全灭
●特殊过关条件：无
●敌方单位：ウォッチャー×2、アサシンドール×3、コープス×3、プチオーク亲方×3、スペクター×2
●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特、汀库、花子、太郎、雪丸、艾多娜
●作战要点：又是敌人强化3倍的灵素结晶，一定要在进入水色范围前将其打掉。敌人不经过强化3倍其实相当的弱。

STAGE 55

[起舞的愚者们]

●胜利条件：敌方全灭 ●失败条件：己方全灭
●特殊过关条件：无
●敌方单位：ワーキャット×2、ビーストロード×1、プリースト×1、サキュバス×2、ファルビティス×1、スナイパー×1、スカウト×1、アイアンメイデン×1、ルーンナイト×1、星影×1、虹魔法使い×1
●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特、汀库、花子、太郎、雪丸、艾多娜
●作战要点：没有什么特别值得注意的，虹魔法使可以用远距离攻击打掉，也可以把右上的空间移动灵素结晶放置在绿色范围内转移掉。

STAGE 56

[死神的巢穴]

●胜利条件：敌方全灭 ●失败条件：己方全灭
●特殊过关条件：无
●敌方单位：デストロイヤー×3、セージ×2、ドクロ×4、アウトロー×2、武人×1、修罗×1、上忍×1
●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特、汀库、花子、太郎、雪丸、艾多娜
●作战要点：首先利用面前的传送点到达灵素结晶处，消灭伤害20%的，远距离攻击禁止和进入禁止的结晶，要么消灭掉，要么分别投掷到紫色和红色区域。之后的战斗应该会很轻松了。

STAGE 57

[泽诺城城门]

●胜利条件：敌方全灭 ●失败条件：己方全灭
●特殊过关条件：无
●敌方单位：骨龙×2、白龙×2、死龙×1、仙龙×1、スナイパー×2、プリースト×2、セリオン×1、シュラ×1
●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特、汀库、花子、太郎、雪丸、艾多娜
●作战要点：三条骨头龙怕魔法，一气消灭；后面的白龙等就用物理攻击搞定。之后利用距离轻松消灭中间的人形怪后，开始集中精力对付两个门神吧。将军物理免疫，神官魔法免疫，需要注意的是有属性的物理攻击同样不能对シュラ造成伤害。如果没有充分培养魔法类职业这场战斗会很吃力。

最终话：真实

历经千辛万苦终于到达泽诺城内，就要进行最终的决斗了。一行人被魔物团团围住时阿库塔雷突然出现吹响那只笛给大家解了围。虽然在接见之间大家齐心协力击败了魔王，但穷凶极恶的魔王准备发动最后的攻击，这时罗萨琳特神秘的力量又一次觉醒。原来，那才是真正的魔王泽诺力量。这回阿迪尔会用什么办法令罗萨琳特恢复回正常呢？通关后就会上演这精彩一幕。咱们可怜的男主角终于成功了！

STAGE 58

[魔王的狂宴]

●胜利条件：敌方全灭 ●失败条件：己方全灭
●特殊过关条件：无
●敌方单位：雪影×4、侍×4、武人×1、中忍×4
●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特、汀库、花子、太郎、雪丸、艾多娜
●作战要点：出击后第一回合在靠近敌人的地方防御，第二回合敌人下来后开始正式进攻。因为异常状态非常频繁，修女有可能的话保持两个以上。对开始进行攻击的敌人如果不一口气消灭掉会非常麻烦，基本上战术就是引诱敌人过来再集中进攻，但切记不要冲的太靠前就OK。

STAGE 59

[试炼之刻]

●胜利条件：敌方全灭 ●失败条件：己方全灭
●特殊过关条件：无
●敌方单位：魔法使い×3、ケットシー×5、ウッドゴーレム×1、ベラドンナ×3
●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特、汀库、花子、太郎、雪丸、艾多娜
●作战要点：又是敌人3倍强化的灵素结晶，但位置很难去破坏。两种打法：一种是稳妥的一点点把敌人消灭，无视结晶；另一种是用举投的方法把结晶破坏掉再进攻。选择适合你的作战方案吧。

STAGE 60

[魔王杀回廊]

●胜利条件：敌方全灭 ●失败条件：己方全灭
●特殊过关条件：无
●敌方单位：デストロイヤー×3、スティールナイト×5、武人×3、スカウト×2、アウトロー×2、セージ×2、スナイパー×1、修罗×1、ウッドゴーレム×1、ビーストロード×1
●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特、汀库、花子、太郎、雪丸、艾多娜、斧雪（NPC）



←实际攻略时举与投无疑具有战略性的意义。这样的人山，你试过没有？

●作战要点：每天敌人的等级都会上升，步步为营地进攻。不准备练级的话利用举投先行击破灵素结晶是个好办法。是个提升等级不错的地图。

STAGE 61

[最期之决意]

●胜利条件：敌方全灭 ●失败条件：己方全灭
●特殊过关条件：无
●敌方单位：ガルム×3、圣龙×5、ニーズヘッグ×2、死龙×2、ツリーフォーク×2、バキエル×1
●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特、汀库、花子、太郎、雪丸、艾多娜
●作战要点：从地图一侧开始一步步进攻，4个灵素结晶是伤害20%，而且会移动。如果全部紫色化的话就是80%，如果到这样基本就清版无望了。

STAGE 62

[泽诺城接见之间]

●胜利条件：敌方全灭 ●失败条件：己方全灭
●特殊过关条件：打倒魔王
●敌方单位：魔王ゼノン×1
●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特、汀库、花子、太郎、雪丸、艾多娜
●作战要点：Lv90，一周目中普通敌人的最高等级。注意魔王的范围攻击，多用连协，一行人至此已经饱经磨练，众人齐心合力击倒魔王并非难事。

集系列作品大成的游戏

虽然这次的ZERO从世界观设定上看就像是5代的外传作品，不过从系统上看，本作在完善了4代中的不足以及适当削减了5代中的冗余之后，再次有了非常明显的进步！ □文/北斗

游戏基本操作介绍	
左摇杆	控制飞机移动
右摇杆	控制飞机视点
L3	进入精确瞄准模式
R3	切换视点
△键	锁定，切换锁定目标
□键	查看地图，根据按键力度不同显示地图比例尺不同
○键	发射导弹及特殊兵装
X键	航炮扫射
L1	减速
R1	加速
L2	向左平行移动
R2	向右平行移动
L2＋R2	匀速定向自动驾驶
十字键	对僚机下达指令

ACE COMBAT ZERO
THE BELKAN WAR

PS2	本刊译名：皇牌空战ZERO・贝尔卡战争			
	NAMCO	7140日元	2006.3.23	
飞行射击	DVD-ROM	日版	1-2人	111KB

●ACE STYLE系统解说

ACE STYLE系统是在本作中新增的一个系统，对游戏的进行有着重要的影响。正如PIXY在游戏开场中所说的那样："皇牌机师分为三种，一种是为了追求力量与金钱而生的皇牌，能有效的歼灭敌人，但对报酬的要求也很高；一种是能在战场中生存下来并能够把握整体战局的皇牌，他们不会受任何规则所束缚，随机应变的能力相当高；还有一种则是以'荣誉即吾命'为准则战斗的皇牌，除强扶弱的骑士道精神对他们而言有着极为重要的意义。"没错，上述这三种皇牌机师风格分别就是佣兵(Mercenary)、战士（Soldier）和骑士（Knight）。



↑虽然同样有着皇牌机师的称号，不过不同风格的皇牌机师在战场上的表现和行事风格可以说是大相径庭。

在游戏中，每打完一关，之后都会对玩家在战场上的表现做一个评估，除了会给玩家相应的等级评价之外，还会有一个对玩家皇牌机师风格的评定。影响玩家"名声"的要素细数下来的话会比较多，这里只介绍影响评定的最重要的一大因素，那就是攻击对象的选择。简单来讲，在每一关的战斗中我们基本上都会遇到在地图上显示为红色的攻击型敌方目标和显示为黄色的无攻击型目标，其中我们往往只需将所有红色目标全部摧毁后即可过关，黄色的目标则属于可攻击也可不攻击的，不过击毁黄色目标的分数、也就是过关后得到的报酬比普通的红色目标要高出许多。要想得到"佣兵ACE"评价的话，就需要在游戏的过程中除了完成胜利条件之外再尽可能多的摧毁黄色目标，黄色目标的摧毁数量越多则过关后得到的佣兵风格评价越高；"骑士ACE"的达成条件则是完全相反，要想得到该评价就需要在战



↑战士风格的皇牌机师在战场上非常强调随机应变的重要性，对他们而言能够生存下来才是最重要的。



↑这次的ACE STYLE对许多要素的收集和达成都有着很大的影响，可以说是本作的真正重点所在。

斗中尽可能少的攻击黄色目标，最好是只去攻击红色目标完成任务；至于"战士ACE"的达成方法则是介于"佣兵"与"骑士"两种风格之间的，也就是说可以少许攻击黄色目标。虽然其他像在战斗中是否与小队一起战斗、是否追击已受重伤的敌机、友军遭到攻击向玩家求援时是否及时赶往救助等等也会影响到评价，不过总体来讲最重要的影响因素还是黄色目标摧毁数量的多寡，想要全ACE STYLE通关的玩家应该主要参考这一条。

那么玩家的ACE STYLE评价会对游戏产生哪些影响呢？影响主要有三方面：1、不同风格的皇牌机师在战斗中收听到的无线通信台词（屏幕上方显示的那个）不同；2、不同风格的皇牌机师在部分关卡中遭遇到的敌方ACE小队也有所不同，也就是说在部分有敌方ACE小队出现的关卡中会根据主角风格的不同而发生相应的变化；3、不同风格的皇牌机师在特殊关卡结束后观看的CG动画也会不一样——主要就是对那些被击坠ACE的采访。第1条还好说，对游戏的实际影响很小，但第2、3条对游戏的影响可就大了：也就是说如果想要拿到全部勋章、完成全部敌方ACE机师图鉴的话就至少需要用这三种风格各通关一次！

考虑到如果以骑士风格通关的话得到的金钱会少许多，所以建议大家在一周目的时候最好还是走佣兵路线，这样可以轻松得到大量金钱，入手强力机体并通关后再选择"SP NEW GAME"模式继承通关记录接着进行二周目，这时再走骑士路线的话，虽然钱少也无所谓了。



↑骑士风格的皇牌机师在战场上绝不会轻易对没有威胁的目标发动攻击。

追随传奇佣兵“圆桌之鬼神”的辉煌足迹

●僚机指示系统

在本作中同样保留了僚机指示系统，不过与5代相比，这次我们无法指定僚机的驾驶员了，而且基本上自始至终小队其余成员就是PIXY和PJ两人。对僚机设定的简化看似减少了玩家的自定义乐趣，不过说实话在5代中换不换僚机驾驶员对游戏都基本没有多大影响。与前作相比，这次僚机的AI大幅增强，虽然只有两架，但其实用性明显要高许多。本作中的僚机指示系统基本上就是通过在战斗中按十字键对其下达指令来间接控制的，其中上键是攻击、左键是分散、右键是使用特殊兵装、下键是掩护玩家；上键和右键是可以同时与右键开启的，也就是还包括"使用特殊兵装集中攻击"和"使用特殊兵装分散攻击"两种指令。举例而言，在有对地和对空战的场景，当玩家驾驶的1号机与数架敌机展开缠斗时，僚机指令选择"攻击"的话，其（即2号机和3号机）就会与1号机同时攻击敌机；选择"分散"的话，其就会攻击其他未被1号机锁定的空地目标；选择"掩护"的话，其就会攻击正在追击和锁定1号机的敌机，有效减轻1号机的压力。可以说，本作中的僚机系统非常实用，对玩家的攻关帮助非常之大，不信的话在通关后的数据统计时你就会发现"军功章上有1号机的一半，也有僚机们的一半"。此外，僚机最强悍的一点就在于，它们根本就是无敌的，相当于不死身（比主角还牛……），所以游戏时完全不必分神去照顾僚机的安全。





一本作中的僚机AI大幅加强，因此虽然只有两架僚机，但其对玩家的帮助甚至要高于前作。

这里再补充一点对游戏中各种形形色色称呼的解释。主角及其僚机所在的GALM（**ガルム**）小队是隶属于USTIO（**ウスティオ**）国空军第6航空师团第66飞行中队的外籍佣兵部队，GALM是主角小队的名称，相当于5代中的WAR DOG。通常执行任务时小队各成员之间以及指挥塔与小队成员之间则是用代号进行称呼，例如主角的代号是CIPHER，另两名小队成员的代号分别是PIXY和PJ，战斗中这些简短的代号比冗长的名字方便记忆，有利于成员间的无线通信。一些比较强悍的飞行员会有着属于自己的称号，这些称号通常都与其优秀战绩及表现有关，例如主角因为在争夺"圆桌"制空权的激战中击坠了大量其他皇牌机师从而得到了"圆桌之鬼神"的称号，PIXY则是因为曾经驾驶只有一只机翼的F-15安全返航而获得了"片羽之精灵"的称号。当然，所有的飞行员都有着自己的真实姓名，例如PIXY的真名就是LARRY FOULKE，不过主角的真名在游戏中从未被提及过，所以我们就无法得知了。



[Mission01 冻空の猎犬]

胜利条件■在所有敌机到达画面右下角之前全部击坠

本关强制出击机体F-5E TigerII，由于是空战关卡，导弹建议选择XMAA。任务是保卫我方基地防止其遭受敌机攻击，其实就是必须在所有敌机飞出右下角的范围之前将其全部干掉。敌人会从左上角展开波状梯次攻击，一开始先加速向上飞行，高度保持在6Km左右，先解决掉最前面的两架BM-335轰炸机。接下来往左上飞，同时开始爬升，会遭遇到第二批飞机，同样只有两架，轻松搞定。继续往左上飞，高度建议保持在8Km左右，这次会同时与4架敌机遭遇。缠斗时优先保证自己的安全，一旦被锁定马上避开，瞅准机会马上用导弹攻击被锁定的敌机，干掉两架敌机后压力就会减少许多，注意有效利用僚机的掩护和辅助攻击。解决掉这四架敌机之后应该马上就会与最后一批敌机遭遇了，这次的敌人比较皮糙肉厚，两发导弹未必能够搞定，不过基本上难度不大。将所有敌人全灭后即可过关，过关后除了计算得分和评定等级之外，还会根据游戏中的表现对玩家的ACE风格做出评定，分别为Mercenary（佣兵）、Soldier（士兵）和Knight（骑士）。



一第一关主要就是用来帮助玩家们熟悉游戏的基本操作，常用飞行技巧和空战格斗的一些简单技巧的。



一在第一关基本掌握了空战技巧之后就可以在第二关熟悉基本的对地战的技巧了，这两关都比较简单。

[Mission02 171号线夺还]

胜利条件■消灭地图上的所有敌方目标

为了保障**オーシア**国的171号补给线发动的特攻作战。本关的敌人全部都是地面目标，建议选择对地较强的F-1，搭载对地导弹后还可追加大型炸弹。敌人主要是分布在大桥附近的战车，在地图上从下往上基本呈一字行排开，其实这一关就是为了让我们熟悉对地作战的基本操作而设立的。攻击地面目标时一般来讲都是采用俯冲式攻击，俯冲时注意保持机身平稳，快接近目标时减速，然后航炮和导弹锁定攻击同时展开，尽可能一轮俯冲多杀伤敌方目标。如果敌人防空火力较弱可以就地回旋再次发动俯冲，如果敌人防空火力强大就应该在俯冲后迅速向上加速爬升，特别需要提醒的就是注意高度及时拉升，别光顾着打得爽一不留神就栽地上了。前两批敌人数量很少，轻松搞定，最后一批敌人数量不少且比较集中，不过威胁仍然不大，建议在本关多熟悉熟悉航炮的使用，可以有效节约导弹使用量，以后的关卡中很实用。

[Mission03 圆桌]

胜利条件■到达地图的西北边；将ロト小队全部消灭

空战关卡，建议选择机动性和速度高的F-5E TigerII，挂XMAA。本关的战场是**ベルカ**公国的绝对防卫战略空域B7R——通称“圆桌”。刚开始的时候地图上并没有敌人，加速往左上方飞行与我方战机会合，高度保持在1万5千米左右，由于此处是“圆桌”防御范围之内，如果速度不够、高度太低极容易遭到敌方的强力攻击。继续向左上飞行一段时间之后发生剧情，地图左上角会有4架不明身份的J35J Draken突入，迅速带队前往迎击。由于J35J Draken机动性较高，所以在缠斗时有一定难度，刚接触时会连续被敌方锁定，这段时间务必以自机安全为首要任务。一有机会就马上加速追击，等干掉一架敌机后刚才被抛离的我方战机也差不多都赶来了，压力顿时大减，接下来把剩余的敌机全灭后即可过关。本关敌机只有4架，数量很少，我们应该趁此熟悉与高机动性以及高速敌机缠斗时的一些技巧。胜利后会追加J35J Draken及其涂装。

[Mission04 战区攻势作战计画4101号]

本关有三个任务可供选择，相当于分支路线，不过只对应本关之内，选择不同的任务不会对接下来的剧情产生影响，不过要想圆满的话，就至少得三周目才行了。后面还有几个关卡和本关一样是多任务选择的。

「ゲルニコス作战」

本关以对地战斗为主，有少量敌机骚扰，多多使用对地的特殊兵装。由于最上方分布在河流两岸的地面设施数目众多，请注意节省弹药。游戏一开始的时候会受到敌方干扰器的影响，对我方雷达和无线通信有一定干扰，将地面的干扰器全部击毁后就能恢复正常。消灭掉地上所有敌方目标之后即可过关，过关后入手MIG-29A。所谓“入手”是指可以在机库（HANGAR）中购买，并非可直接使用，下同。

「ラウンドハンマー作战」

本关也是地面战关卡，除了几架飞机之外基本上都是地面目标，武器选择上请注意。由于敌人分布相对集中，出战机体可考虑选择F1挂RCL，效率会提高许多。除了地面设施之外，还有一些敌方战舰，战舰船体一般有三个可供锁定选择的部位，想要一击毙的话直接攻击中间的船身即可，两旁的那是舰船上的防空火炮。消灭所有敌方地面部队后过关，过关后入手的战机是F20-A。

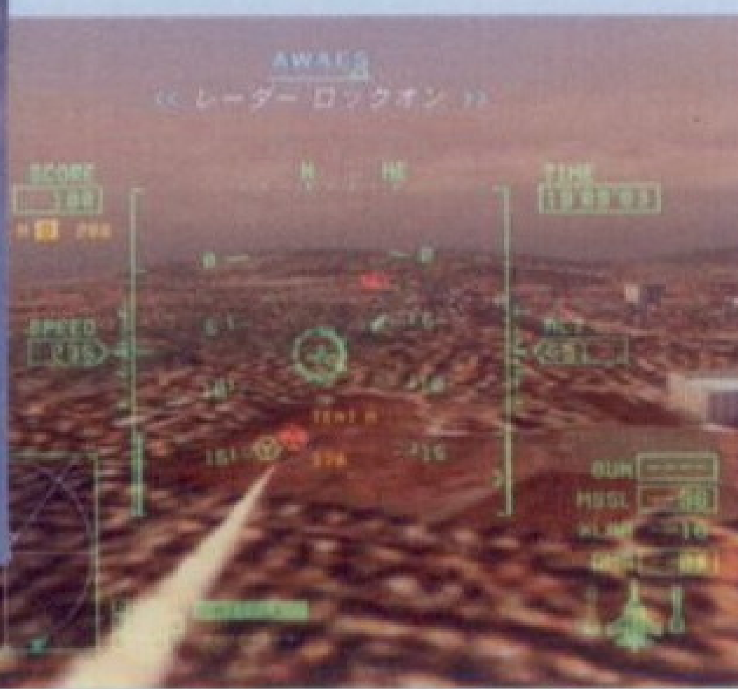
「コスナー作战」

本关是纯粹的空战，所以特殊兵装建议挂XMAA，一次齐射能干掉数架敌机，方便的很。本分支的任务就是要保护在运河中前进的所有友军舰船，敌人都是空中的战机。敌机的数量较多，所以要提高效率，被敌机锁定也没关系，保持高速飞行和大幅度转向即可，基本不会被打中。只要保护我方舰船安全渡过运河就可过关，建议将敌机全灭过关，之后入手F-16C。





一在战斗中顺带消灭了不少黄色目标的话就会使风格偏向佣兵。



●精确瞄准模式

这个模式也是本作中新增的一项战斗辅助系统，又称Boresight（**ボアサイト**）模式。在战斗中按L3键即可进入该模式，这时屏幕中央会多出一个圆形的圈，其作用是在该圆形瞄准框内的敌方目标享有优先被锁定权。这个模式适合在有大量敌方目标出现时用其选择我们需要优先解决掉的目标，由于在该圆框内的敌方目标在接近后无需切换即可被优先锁定，所以当前方有大量敌人出现时（尤其是在对地战的时候）非常方便我们先解决掉对己方威胁大的目标。另外，对那些喜欢用航炮解决对手的玩家而言，先用该模式锁定要攻击的目标或是目标部位再射击会有意想不到的效果哦！



←按下L3键就会出现一个圆形的瞄准框辅助我们选择优先锁定目标。

●机体经验值计算

和前代作品一样，本作中的所有机体也都是"可成长"的，影响其"升级"的主要东东就是击坠数。选择机体时会发现在屏幕左上角机体名称下方有一行小符号组成的图案，其实这些小符号就代表了这架机体现在的击坠数。这些符号一共有三种，分别是大菱形、小菱形和叉，其中每个叉代表1台的击坠数，每个小菱形代表10台的击坠数，每个大菱形则代表100台的击坠数，玩家只需将这些符号个数乘以各自所代表的基数再相加，即可算出该机体目前的击坠数。

●ACE图鉴模式

在本作中ACE、也就是皇牌机师的地位再次得到大幅提高，事实上，游戏中的许多精彩空战都是发生在我们与众多的ACE小队交锋的时候。这些ACE小队不但队长都是身经百战的皇牌机师，队中的所有成员也都实力惊人，再加上其座机的强劲性能，往往会给玩家造成很大的麻烦。不过主角"圆桌之鬼神"的称号却也正是在"圆桌"地区与来自各国的顶尖ACE飞行小队交手，并把他们全部击坠之后所获得的至高荣誉。在游戏中，每遭遇一次新的ACE小队就会在"ASSAULT MODE"追加这些小队的资料，包括小队长的照片、各小队成员的姓名及年龄、小队隶属的组织、小队队徽的图案以及与玩家发生战斗的简要资料介绍。游戏中一共可以收集到多达169名ACE机师的资料，要想把他们的资料都收集齐全就必须至少把所有难度下的全风格路线走一遍任务，可以说是一项比较巨大的工程，不过这也正是以"ACE之间的战斗"为主基调的本作的最大乐趣所在。此外，有心的玩家绝对可以从那些只言片语般的简短资料介绍中发现许多剧情CG中没有交代到的东东哦。

←本作可以说就是以皇牌机师们之间的决斗为主要卖点的一款作品。游戏中一共多达169名ACE的设定绝对会让大家爽个够！

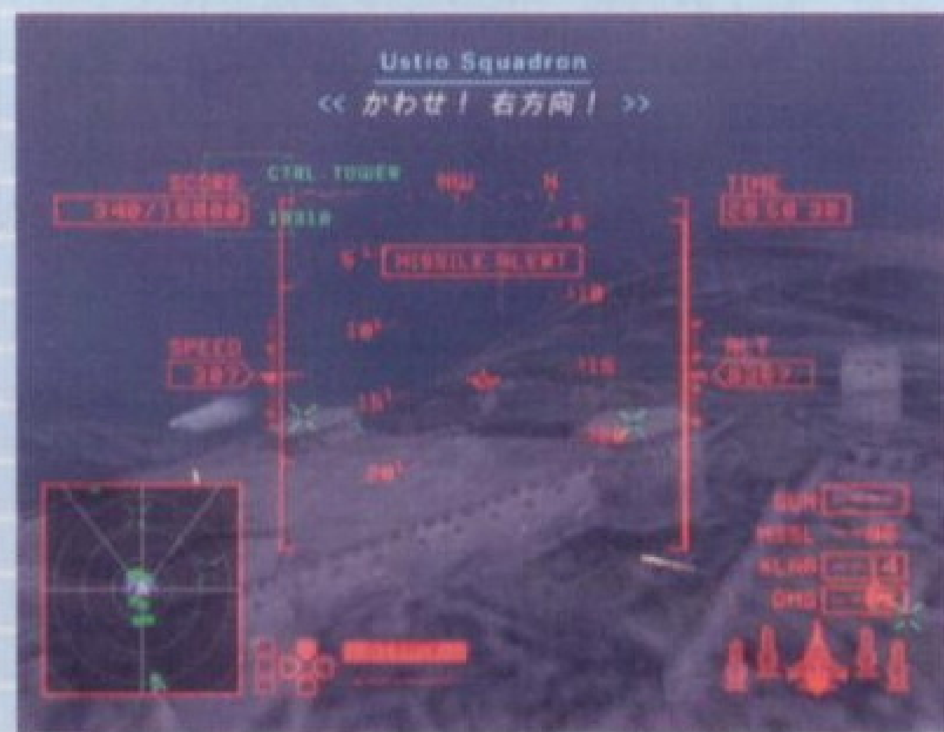


→我们在游戏中会遇到相当多数的敌人ACE飞行小队，与这些强悍的对手战斗能学到很多东西。

[Mission05 苍天に舞う希望]

胜利条件■将友军空降部队降落地点附近的敌人全部清除

我方友军的降落地点在地图上分为三块（蓝色的区域），我们需要快速清除掉这三处地点的敌方防空设施，因为是前期关卡，所以基本上都是防空高炮，还没有SAM防空导弹，对我方威胁不是很大。等清除掉大部分目标之后会出现许多敌机，所以之前记得节省弹药。再过一段时间地图左上角还会出现A-10A战斗机，将其击坠过关后就可以入手A-10A。



←随着游戏剧情的推动，敌人的实力也会有明显的增强，我们不但要学会攻击，更需要学会如何保存自己。

[Mission06 解放への钟鸣]

胜利条件■将友军空降部队在预定的降落地点附近的敌人歼灭；ゲルブ小队击毁。

本关依然是以对地战为主，也有对空战。地图上分为五大地区，先集中火力对付敌人在地上的设施，等将地上的设施全灭之后任务就会更新，之后需要将**ゲルブ**小队的两架SU-37击落。由于这次的对手也是**ベルカ**公国空军部队中的ACE飞行员，再加上SU-37的性能要远强于我方现在的机体，所以会比较难缠，好在敌方只有两架，有僚机的援护应该没有多大问题。过关后即可入手SU-37战机，不过1X万的价格对现在的玩家来讲基本只有干瞪眼的份了。SU-37的各项性能指标都很不错，买下后对通关大有帮助，个人建议从现在开始攒钱，攒够后马上入手SU-37，可以用至通关。当然大家可以根据自己的喜好选择购买自己喜欢的机体。

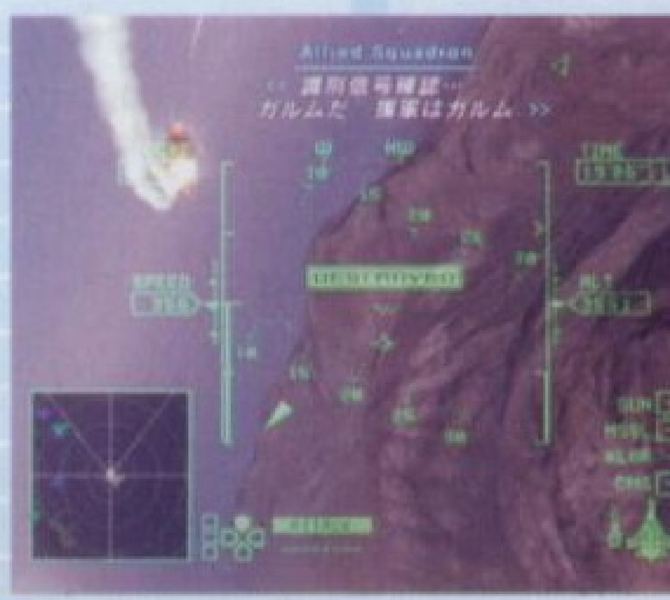


←在同时面对大量敌人时，务必优先解决对我方威胁大的单位，银子是赚不完的，自己的小命可只有一条。

[Mission07 ハードリアン线钟鸣]

胜利条件■在限定的时间内得分超过16000

经过前几关的激战，**ウスティオ**已经收回了境内全部曾经被**ベルカ**公国侵占过的领土，接下来**ウスティオ**会与**オーシア**两国结成同盟，分别从**ベルカ**公国的两面进行夹击。而**ウスティオ**国要想进军**ベルカ**公国就必须突破其在国境东南方所设置的**ハードリアン**防空线，尽全力对该地区进行打击就是本关的任务。本关敌人全部都是地上的防空设施，武器选择上优先考虑对地特效的。本关的任务并不需要将敌人全灭，只需在规定时间之内拿到16000分即可，地图上黄色的设施分数都比较高，可以考虑优先解决。一开始先往地图左上方飞行，不久后就会遇到一处防空要塞，要塞建立在高山之上，山谷有零散的防空火炮，山腰从下往上分布了包括暗堡在内的大量防空设施，山顶则是一个大型要塞建筑。可以说，本关的任务并不轻松，一是敌人火力比较猛，二是得在限定时间内拿到指定分数，而且至少得回基地补充一次弹药。过关的关键是凭借玩家的操作技术和攻击效率，要想拿S级评价的话更是要快。



[Mission08 空中回廊]

本关和第4关一样有三个任务可供选择，分别是"**アルファ作战**"、"**ベータ作战**"和"**シータ作战**"。

「アルファ作战」

本关的目标全部都是地面设施，除了防空火炮之外，还有不少SAM地对空导弹，被锁定后要注意及时爬升躲避。建议选择F1这种对地攻击强的飞机，敌人的数量并不是很多，弹药足够。将地图上的目标全部清除后接到来自基地的通信，任务更新，需要我们安全飞回基地。往回飞没多久会突然被不明来历的巨型红色光柱照射，注意小地图上的显示，必须及时避开红色光柱，这玩意威力极大，擦着就伤碰着就死！一边躲避一边飞回基地，路上还会遇到一架F1，抓住机会干掉它，安全返回基地后即可过关，入手TND-GR.4。

「ベータ作战」

本关是对地、对空作战同时进行，由于敌人数量众多，有一定的威胁。将敌人全灭后任务更新，接下来的部分和"**アルファ作战**"的后半段任务相同，也是躲避激光安全返回基地。过关后入手F-2A。

「シータ作战」

该任务是纯空战关卡，所以机体和武器选择时只需全部以对空战优先。敌机的数量比较多，好在是分批次来的，来的数目较多时可以冲上去先来一发XMAA，能省不少事。后半段任务同上，回航途中会遇到一架F/A-18C，干掉之，过关后入手X-29A。



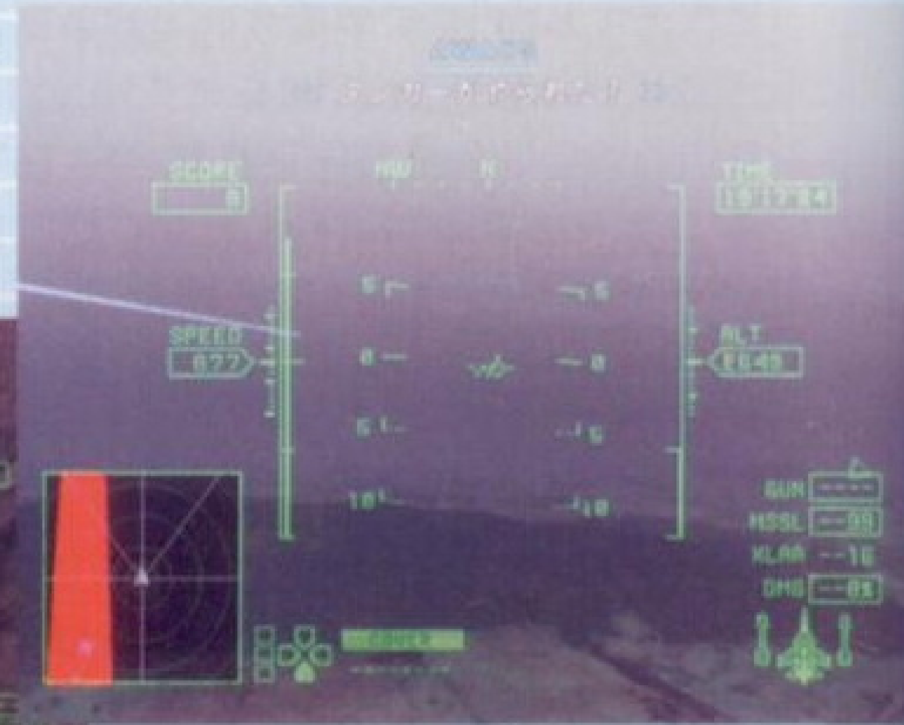
←本作的分支任务选择不会对剧情产生什么影响，例如本关不论选择哪个任务最后都会被「圣剑」照顾到。

[Mission09 巨神の刃]

胜利条件■将所有目标全灭

从任务说明中我们得知在上一关后半段出现的巨型激光原来是**ベルカ**公国开发的"圣剑"化学武器（巨型MAP炮……），其攻击力和攻击范围极大，对**ウスティオ**的部队造成了极大的威胁，要想继续前进就必须进行特攻作战将其摧毁掉。本关要攻击"圣剑"就必须先将其下方的四处设施全部摧毁掉，而这四处设施由于有干扰器，所以无法直接使用导弹锁定和射击，必须先用航炮或是对地炸弹将干扰器击毁后才能攻击其他设施，所以建议选择F1搭配RCL（如果有换其他强力机体的话自然也可考虑，不过个人还是建议攒钱等着买SU-37）。将这四处设施全部摧毁后就可以去攻击"圣剑"了，需要先将地面上那些激光发射和反射装置全部摧毁，这时中央最高的那个发射塔就会露出顶端的发射器，解决掉发射器后再把发射塔中部的弱点干掉即可过关。本关不会有其他敌人骚扰我们，但经常出现的大型激光照射会时刻骚扰着我们，切记安全第一，一旦被激光锁定，马上加速逃离，绝对不要抱侥幸心理，给那玩意照一下的话……过关后入手F-15C和SU-27。

→空战时不但要注意敌人，也要随时注意高度防止撞机。



←本关中基本不会有主动攻击我们的敌方单位，但那道粗大的光柱实在让人心寒，擦着一下就能让你欲哭无泪。

●全勋章获得方法

本作中一共可以拿到20枚勋章，其中有的是随着剧情发展和任务的完成自然而然入手的，不过绝大部分勋章的获得都需要满足特定的条件。其中与不同难度全S有关的勋章有3枚，它们的入手条件分别是在NORMAL、EXPERT和ACE三个难度下获得每关全S评价的成绩，全S评价的获得场所并非只有剧情模式，在"FREE MISSION"模式中将对应难度下的关卡全S也行。

有3枚勋章与使用导弹击坠数有关，分别需要击坠战力为200、500和1000的敌人，这个"战力"不知道具体是怎么计算的，不过可以肯定的是"战力"绝不等同于敌机体数量。另外3枚勋章则是与使用航炮（就是机关炮）的击坠数有关，对应关系和与使用导弹那三枚勋章差不多，不过航炮可远不如导弹来的好用。

还有6枚勋章则是与皇牌机师风格挂钩的，每种风格各能得到两枚勋章；其中在任意难度以这三种风格各通关一次即可获得，这个入手方法比较容易，而"超级XX勋章"的入手方法相对难一些，其要求该风格的数值越多越好。以"超级佣兵风格勋章"获得方式为例，这就要求我们在每一关的风格评价中使佣兵风格槽尽量到达最左端，当然也不必每一关都如此；"超级骑士"则是相反，要求风格槽尽量到达最右端；而"超级战士"的就比较麻烦，需要将风格槽维持在中央附近。说简单点，这几枚勋章的获得方式仍旧是与关卡中对黄色目标的击毁数直接挂钩的。最后剩下的5枚与剧情挂钩比较好拿，其入手条件分别是在第5关掩护友军空降部队时其受到的伤害最小，第6关攻关后**ウスティオ**王国收回被**ベルカ**公国占领的首都自动入手，第9关将"圣剑"大型激光发射装置全部摧毁，任务完成过关后自动入手，第15关中快速击落重型巡航管制机XB-0（应该是遭遇后5分钟之内），以及第17关将所有地面设施全部破坏。这5枚勋章中只有最后一枚拿起来比较有难度，第17关本身的难度就不小，我方必须始终保持低空飞行，一路会遇到大量对玩家有相当威胁的防空设施，所以要想成功拿到这枚勋章的话就必须在有限的时间内，在充分保障自机安全的同时摧毁掉地面上的所有设施，难度不小。



←勋章的收集在历代皇牌空战作品中都吸引着许多玩家乐此不疲。


←「圣剑」是贝尔卡公国建造的大型地图兵器，杀伤力非常大，攻击范围也相当广，对联军造成了相当大的威胁。


←要想在第17关中全灭地上设施拿到勋章可不容易。



[Mission10 B7R制空战]

胜利条件■敌战斗机全部击毁；シュヴァルツェ小队全击毁

舞台再次回到了B7R"圆桌"区域，为了夺取本地区制空权的激战，绝对纯空战的关卡，喜欢空战的玩家在本战中绝对会感到痛快！当然，本关要想真正"痛快"而不是"痛苦"的话添置新战机基本上就是必备的了，相信打到现在大家口袋里的银子应该也攒的差不多了吧？那还等什么，SU-37购入！XLAA和XMAA是必须的。前期是一段连续的空战，敌人会不断地出现，好在威胁不大，凭借SU-37强大的性能用普通导弹就能非常轻松的应付。之后**ベルカ**公国的督战队出现（就是战场上专砍逃兵那种……），8架MIG-31，性能超强！而且剧情之后马上就会与我方遭遇，将主角团团包围住，这场战斗的一开始会打的非常辛苦，基本上一直处于被敌机锁定状态，压力不小。建议一开始就先来一次XLAA齐射，之后一有机会锁定多架敌机就用XLAA问候几遍，干掉几架敌机后会轻松不少，僚机指令推荐选择"援护"。过关后入手MIG-31。



←虽然与FALKAN这种隐藏机体的变态强大能力相比稍逊一筹，但SU-37无疑是一架非常好用的机体。

[Mission11 焰]

胜利条件■击毁所有目标

在进入任务说明前会有一段比较长的CG动画，内容是对之前被主角击坠过的**ベルカ**公国的皇牌飞行员采访，主角"圆桌之鬼神"的称号也是从这时候起流传开来的。本关主要是对地作战，相信经过上一关的厮杀，大家对新入手的SU-37的使用已经非常熟悉了吧，这次正好在本关试试它的对地攻击威力。这次是要进军**ベルカ**公国的重工业城市，一路北上会遭遇到许多黄色目标设施，可以赚取大量分数。注意敌人在主战场配置了大量的SAM，一轮攻击后注意爬升躲避导弹。将主战场上的地面防空设施收拾的差不多的时候上空会陆续过来几批敌机，将它们全部干掉。之后任务更新，出现一架敌方干扰机，这时再看屏幕就会发现地图上有一大片绿色的圆形区域，该区域内是无法在小地图上看到代表敌人的红色图标的，不过没关系，只要锁定敌机一次后一直跟着屏幕上的绿色箭头飞就行了。将地图上的目标全灭后过关，联军对该重镇的成功占领无疑是对**ベルカ**公国的一次沉重打击。

[Mission12 临界点]

胜利条件■向东北方向飞行一定时间；阻止目标进入地图南侧;将所有目标全灭

连吃败仗的**ベルカ**公国终于恼羞成怒，妄图使用搭载核武器的战机对联军发动报复性攻击。一开始先根据地图上的绿色箭头指示往右上角飞行一段时间，这时敌方的核战机编队和护航中队从地图正上方出现，必须赶在其到达地图最下方之前全部击坠。没什么好多说的了，抓紧时间上吧！其实不管有没有在敌人飞到地图下方之前将它们全部干掉最后核弹仍然都会爆炸，所以即使没有完成这个目标也没关系，为什么？个人推测可能这个编队只是**ベルカ**公国吸引联军注意力的假目标，真正的编队走的不是这条路线，玩过5代的玩家应该都记得那7个核弹攻击留下的大坑并不在本关的战斗区域，而且在5代中的既成事实在作为前传的ZERO中是我们无法回天的。核弹爆炸后，雷达和无线电都会受到极强的干扰，屏幕会经常的晃动，锁定敌人后瞄准起来也更加困难，虽然条件艰苦一点，残局还是要收拾的。将剩下的所有敌机全灭后即可过关，过关后入手F-15E和SU-32。

[Mission13 幽栖の地]

胜利条件■在限定时间内得到20000分

这次是对**ベルカ**公国第2道防线残余势力的清剿，和第7关一样，并不需要我们将所有敌人全灭，胜利条件是在规定的时间内得到20000分。本关的地图比较大，敌人也比较分散，玩家应该选好一条敌人分布众多的路线一路杀过去，黄色的设施分数高优先解决，敌机比地面防空设施要"值钱"，熟悉"价钱"顺位后按照这个标准进行扫荡，完成目标并不困难。考虑到可携带弹药量的关系，中途肯定还需要左侧的基地补给一次，大家在制订扫荡路线时需要把这个因素考虑在内。本关敌人对我方的威胁并不大，关键还是要做规定时间内拿到20000分，如果瞎打一气的话就很难完成了。


←不管我们是否能将所有敌机及时歼灭，始终都无法阻止核弹的爆炸，七颗核弹造成了超过一万两千无辜居民的丧生。


←在有敌人干扰机出现的关卡中，地图上其位置附近就会变成一大片绿色的光斑，我们无法在小地图上看到敌机。

●隐藏机体收集

本作中收录了大量现实中的强力或是经典机体，此外还有不少游戏中"虚构"的机体，尽可能的收集全所有机体是每代皇牌空战的一大乐趣，不管是喜欢使用超强性能机体的玩家，还是只中意于自己喜爱机体的玩家都能在本作兼具真实与虚拟的设定中找到自己独有的乐趣。由于绝大部分机体的入手条件无非是各难度、各风格通关达成，这里就不再赘述了，下面只介绍需要记录联动才能拿到的两架隐藏机体和本作隐藏机体的入手方法。

X-02 WYVERN：4代的隐藏机体，记忆卡中有《皇牌空战4・破碎虚空》的任意游戏进度，是否通关均可。这样就可以在游戏中过了第一关的机库中去购买，价格是215000。

ADF-01 FALKEN：5代的隐藏机体，记忆卡中有《皇牌空战5・未曾传颂的战争》的任意游戏进度，是否通关均可。在任意难度下分别以"佣兵"、"战士"和"骑士"三种称号各通关一次即可去机库中购买，价格为430000。

ADFX-01 MORGAN：本作中的隐藏机体，应该就是最终战时PIXY乘坐的那架机体，性能方面除了激光颜色之外其余和FALKEN都差不多，估计是原型机。入手方法是任意难度下分别以"佣兵"、"战士"和"骑士"三种称号各通关一次即可去机库中购买，价格是322500。



←虽然FALKEN的经典机体涂装似乎是白色，不过个人更喜欢黑色的涂装。

●机体涂装收集

在本作中每架机体都有5种不同的涂装，它们分别是标准涂装、佣兵风格涂装、战士风格涂装、骑士风格涂装以及SPECIAL涂装。其中标准涂装是在打出机体后去机库购买时直接获得，佣兵、战士和骑士三种风格的涂装则是要以对应的风格评价各通关至少一次。SPECIAL涂装的入手方法则相对复杂不少，必须击坠对应机体的ACE才行，例如不少关卡中遇到ACE小队并将其击坠的话就会在过关后入手该机体及其对应的SPECIAL涂装，不过某些机体的SPECIAL涂装则应该是需要击落好几架ACE才行，总之要想全涂装收集达成的话就尽量多杀敌吧！



←每架机体都有5种涂装，这些涂装中以SPECIAL涂装的入手方法最不固定，想要全机体全涂装收集实现需要花费相当多的精力。



←SU-37通常是大多数玩家通关过程中使用频率最高的机体了。



[Mission14 終局の序曲]

本关是最后一个多任务关卡，三个任务分别是"マーズ方面攻击部队"、"マーキュリー方面攻击部队"和"ジュピター方面攻击部队"。

「マーズ方面攻击部队」

如今挡在联军面前的只剩下ベルカ公国在海岸线附近的最后一条防线了，全力摧毁之！本分支要对付的敌人几乎全都是地面部队，分别在海岸上和海里。右侧的海岸边上有大量的防空设施，尤其是有许多SAM，对我们威胁很大，一定要及时躲避，以自机安全为首要条件。使用快速俯冲-快速爬升的攻击方式可以大幅提高安全性，多打击几次就能搞定。港口边停留有几艘敌舰，威胁不大。对这些密集分布的地面设施推荐使用大范围炸弹，效果极好！海上的敌舰数量不多，虽然也有防空高炮和导弹，但由于其战舰数量少且分散，所以基本没什么威胁。同样，想要快速解决敌舰的话直接攻击其三个可锁定部位的中间那个即可一击毙。过关后入手战机F-35C。

「マーキュリー方面攻击部队」

该任务包括对地战和对空战，地点在海岸的北侧，对地战还是建议使用大范围炸弹，非常有效的手段，空战部分难度不大。和"マーズ方面攻击部队"比起来，这个任务要简单许多。过关后入手F-117A。

「ジュピター方面攻击部队」

似乎这次ZERO中但凡有多任务选择的，三个任务中肯定有一个是纯对地战、一个是纯对空战、还有一个是两者兼有，"ジュピター方面攻击部队"就是纯空战的关卡。本关中敌人会有电子干扰机EA-100出现，必须优先将其解决掉，不然会给我方的战斗带来许多麻烦。其余敌机的机动性都很强，打起来会比较费事，被敌人瞄准后一定要马上躲避。总体来讲，本关只要小心一点还是比较容易的。过关后入手EA-100。



←敌方的干扰机EA-100对我方的空战影响可不小，不过过关后就可以入手这架机体了。

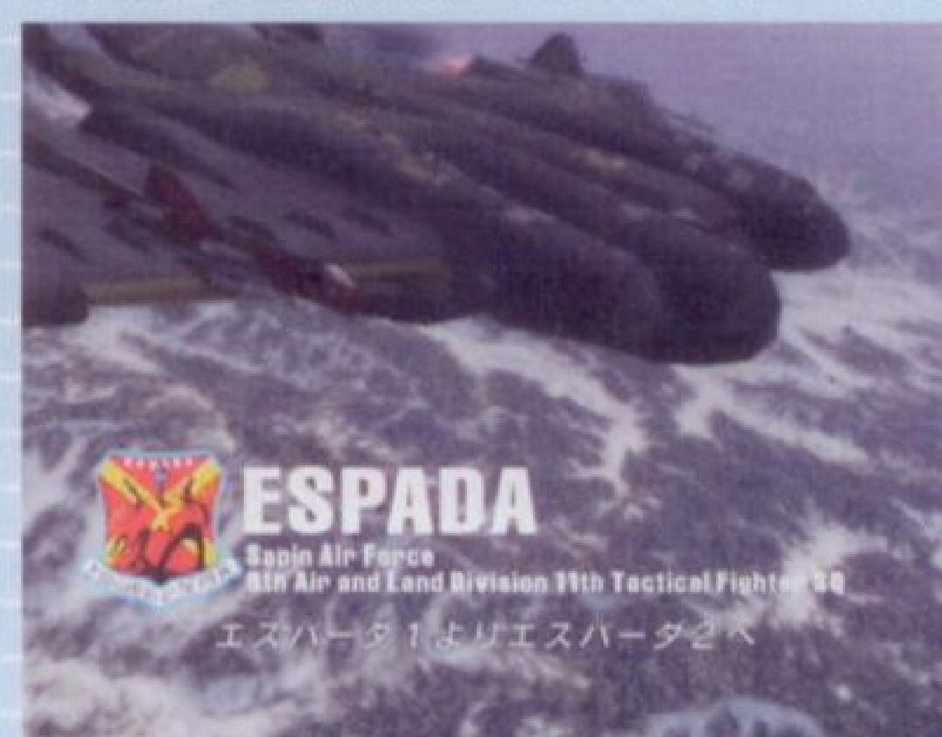


←消灭敌人数量越多过关后得到的报酬也就越多，此外难度与等级评价也有影响。

[Mission15 くろがねの巨鸟]

胜利条件■在敌重型巡航管制机（XB-O）脱离前将其击毁，击毁エスパーダ小队

经过上一关的战斗，ウスティオ与オーシア两国的联合军实际上已经取得了对ベルカ公国的彻底胜利，接下来三国代表开始谈判，战斗暂时停止了下来，形形色色的政客们开始活跃在舞台上面，这段短暂的和平，在六个月之后马上就被新的战火终结……原来由一些来自不同国家的人组成了一个秘密组织，他们对现在这种政局不满，妄图颠覆现在的局面，主角原本是受命前往调查该秘密组织情报的，结果基地上空突然出现的一架重型巡航管制机造成了我军的混乱，通信切断，紧急出击！本关敌人数量非常少，除了必须解决掉的XB-0之外，就只有一队敌机，不过这队敌机及其强悍，不但驾驶员几乎个个都是皇牌机师，其战机性能也是相当高。先对付这队敌人，一开始就可以先来一次XLAA齐射，缠斗时必须确保将敌机一架一架的解决掉，不要中途分心改追别的敌机。由于在追击敌机时往往会被其他敌机追击，所以必须时刻注意回避其攻击，简单来讲就是攻击与回避并重。将这队敌机都解决掉后就得尽快攻击XB-0了，它可不会等到时间完了才飞走！其上面的目标非常多，建议之前的空战除了第一次的齐射外，尽量使用普通导弹，将剩下的所有XLAA用来攻击XB-0，效率会大幅提高。解决完毕其上的目标之后还会有一批，将之全部击毁后还得解决机头部分的目标。从后面攻击的话很难命中，尽量迎面飞行进行攻击。反正XB-0飞的极慢，且始终保持在海拔11000M左右飞行，先爬升后再根据箭头指示从正面拿导弹攻击即可。不过注意敌机体型巨大且不会主动躲避我方，所以可别一不小心撞了上去……过关后入手RAFALE M。



←重型巡航管制机体积只能用硕大来形容，不过其本身对玩家的威胁却相对有限。



←XB-0上需要攻击的目标很多，建议用XLAA来打，两次齐射就能搞定大部分。

●游戏通关追加要素

以任意难度将游戏通关一次后会追加四个模式，它们分别是"SP NEW GAME"、"FREE MISSION"、"SCENE VIEWER"以及"MUSIC PLAYER"。其中"SP NEW GAME"模式是继承通关时的进度继续开始新游戏，在该模式下可以保留上次通关时的所有数据，包括金钱、入手机体及涂装等等。

"FREE MISSION"是自由选关模式，可以直接在此选择之前在剧情模式中通过的任意关卡，注意所有关卡都会根据皇牌机师风格的不同在该模式下分为从上到下的3个关卡(从上到下依次是佣兵、战士和骑士路线)，玩家只能选择自己已经完成的某风格关卡，所以想要开启该模式下所有关卡的话，各风格路线各通关一次仍然是必须的。此外，在该模式下第18关后面还有一个SP关卡，其开启方式是和所有ACE小队都交战过，即至少第3、第10和第16三关的M、S、K路线各通一次，以及第6和第15关以任意称号通一次（不必18X3个关卡都开启）。这个SP关卡就是与所有的敌方ACE部队进行车轮战（不过是被他们车轮战……），打完一队之后任务更新，接着打下一队，难度不小，不过相应的，赚钱速度也很快……

"SCENE VIEWER"模式下可以关卡之前在剧情之间穿插的那些CG动画，其中第5、6、7、8、12、14、15、16这八关的动画各有三段不一样的，其余剩下部分的关卡CG动画都只有一个。之前忙于游戏没有好好研究剧情的玩家不妨来此慢慢将所有动画片段从头至尾温习一遍。虽然由于流程相对较短，剧情在本作中的地位并不重，而且绝大部分动画都是通过从各个角度来描述有着"圆桌之鬼神"的神奇皇牌机师、也就是本作主角的传奇战绩，不过仔细揣摩的话还是能发现不少值得回味的地方。特别是最后通关后对PIXY的那段采访中我们就会明白他一直战斗着的理由、最后其以敌人的身份出现在主角面前以及那次战斗之后一直想要追随主角足迹的原因了，而他在采访最后想让采访员转达给主角的话就是"U,Body. Still alive? And thanks,friend.See you again."，相信



↑音乐欣赏模式中一共有42首BGM可供选择。

好好玩过本作的朋友听到这里都会觉得相当感动。本作中真人影像加CG背景的动画制作方式感觉与游戏主题非常匹配，一定要听英文语音才有感觉！

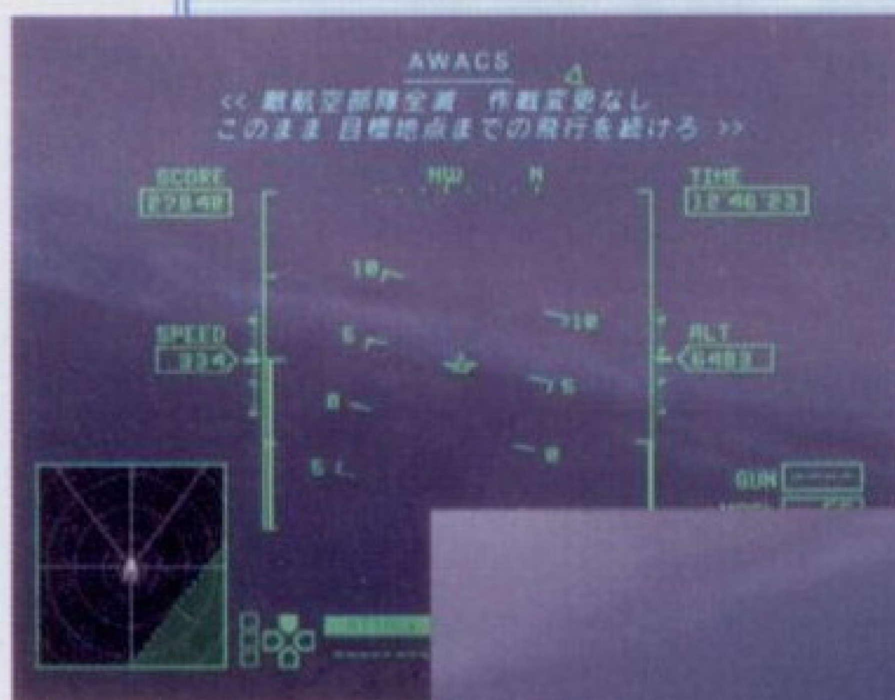
"MUSIC PLAYER"是音乐欣赏模式，在这里可以随意欣赏游戏中的所有BGM，一共有42首之多。皇牌空战中的BGM一向都非常之优秀，本作也不例外，给人印象最深的就要属第18关与PIXY最终决战时的那首BGM了。"圆桌之鬼神"VS"片羽之精灵"、ACE VS ACE、1V1，这不仅仅是两个对手、两个皇牌机师之间的决斗，更是两个男人之间的决斗，而这首带有明显西班牙斗牛曲风格的BGM可以说与本关的气氛融洽到了极点！事实上，这关在对付PIXY战机的第三形态时确实必须两机正面迎头攻击才有效，确实像"斗牛"……

游戏难度方面，一开始就有"VERY EASY"、"EASY"、"NORMAL"和"HARD"四种难度可供选择。将HARD难度通关后会追加EXPERT难度和ACE难度。

[Mission16 圆桌の鬼神]

胜利条件■击坠ソーサラー小队

解决掉不速之客XB-0之后该继续进行我们对秘密组织的侦察任务了，战场再次回到B7R"圆桌"。提到"圆桌"，相信不用我多说大家肯定也已经能确定本关又是一个纯空战关卡了。本关的敌人只有一个编队共8架敌机，不过其全都是有皇牌机师所驾驶，实力非常强劲。与上次对督战队一战相比，这次的情况要好一点，8架敌机不是一起过来的，而是分批飞来，不过每一批



←本关中阻挡在前进路线上的敌人就是原OSEA国的SORCERER小队，其队长和PIXY是旧相识，两人现在都已经是秘密组织的重要人物了，只不过我们现在还没知道PIXY已经叛变……



一游戏中最后一次在圆桌地区遭遇的敌方王牌飞行小队，其实力非常强。

之间的时间间隔都比较短，所以必须利用这个时间差尽可能快的消灭掉现有敌人，不然等到后面敌人来齐之后就会对我方造成极大的压力。如果能够在之前尽快多消灭几架敌机的话，到后面就会轻松不少。总体来讲本关难度不小，游戏时有大部分时间界面都会维持在红色状态，时刻注意自机安全就是必须的了。经过此战，主角"圆桌之鬼神"的称号算是彻底铭刻在所有对手心中了。过关后入手F-15S/MTD。

[Mission18 ZERO]

胜利条件■在规定时间内击坠PIXY的战机

对V2的及时摧毁貌似成功的避免了一场核灾难，然而事情似乎没有我们想象的那么简单，就在人们欢庆胜利的时候，秘密组织的幕后黑手出现了，最终BOSS竟然是……PIXY？！老实说，这个安排确实出人意料：PIXY，人称"片羽之精灵"、从游戏一开始就伴随我们征战至今的第一位僚机、**ガルム**小队中仅次于主角的皇牌机师、剧情CG中多次出现的那位抱着AK看起来笑容可掬的"军火贩子"？！如今竟然驾驶着ADFX以最终BOSS的身份登场，人生大起大落实在是太刺激了……其驾驶的ADFX-02形状与攻击方式都和前作中的FALKEN差不多，一共有三种形态，时限是10分钟。(PS一句，17关和18关是连着的，失败的话可以RETRY，但绝不要QUIT MISSION……）第一形态其会发射小型激光，这个比较好躲避，命中6颗导弹即可。第二形态会放能在空中大规模爆炸的炸弹与导弹，炸弹还好，导弹速度奇快，注意躲避，再次命中6颗导弹后就会进入第三形态。因为该形态下其有ECM防护力场，所以只能从正面命中才有效，否则会被弹开。缠斗时不要光盯着屏幕上的绿色箭头，不然很容易被对方欺骗，用小地图来确定对方的飞行方向，正面命中4颗导弹即可顺利过关。接下来要做的就是放下手柄，一边观看动画一边感受紧张战斗后难得的闲暇吧（PS：PIXY在采访中说的那段话挺感人的……）



一本关的BGM是典型的西班牙风格斗牛曲，在对PIXY第三形态战机时必须迎头攻击的方式还真像是在斗牛。

[Mission17 王の谷]

胜利条件■在规定时间内摧毁V2发射装置

经过对秘密组织的侦察，结果震惊了所有人：原来他们准备在近期发动一次超大规模的核打击，并且希望通过这种近乎完全毁灭的方式来实现他们"没有国家、没有国境的政府组织"的梦想，如此残酷的"新生"方式自然遭到了绝大多数人们的反对，为了拯救这次危机，联军部队派出了重兵发动攻击。整个攻击计划分为两头：一方面是由联军主力空军部队从秘密组织基地上方高空发动强行攻击吸引其防空火力的注意力，而主角所在的**ガルム**小队加上少数联军战机配合从基地低空直接突入其本部摧毁V2发射装置。第17关绝对是本作中难度最大的一关了，前半段需要低空飞行突破敌人沿河设置的诸多防空阵地。注意飞行高度绝对不能超过2000M，否则马上就会遭到不知道哪的攻击，躲都没法躲！建议飞行高度始终保持在1000M左右，这样万一需要爬升躲避时还有不小的余地。敌人的防空阵地主要分为三大块区域，每个区域又分成两个小区域，前面是桥梁阵地，这个比较好过，注意别撞上大桥就行，后方则是在平地上构筑的阵地，防空设施众多且有许多SAM，并且每一大块区域都配备有两架敌机巡逻，飞的高一些的话就会遭到敌机的攻击。因为是突破任务，所以不要恋战，敌方目标能灭多少就灭多少，飞过后马上加速脱离。飞过最后一道大桥之后再飞过一段山谷就会进入游戏的后半段。任务更新，我们需要在10分钟之内摧毁V2。马上爬升，高度维持在2000M左右才能保证安全通过大坝，地面上有一些防空炮塔，打或不打都无所谓。接下来要进入的就是系列每作中必有的经典"钻隧道"部分了，地面上那些小型的空隙就是让我们"钻洞"用的。建议从该场景两端的入口进去，这样钻完一次也就对三个部分的设施都照顾到了，要击毁V2就得先解决隧道里面那些杂碎设施，单一方向飞的话是不可能都打到的，所以至少得来回飞一次才能全部干掉，之后再飞一次将三部V2干掉即可。这里非常考验玩家的操作技巧，入隧道前保持与入口的基本对齐，减速，进入后大幅减速、迅速拉杆少许提高高度防止撞地，在隧道中的时速始终保持在200左右。出了窄道后就是有设施的"大"房间，按住减速用L2和R2调整左右，同时锁定目标攻击，按照这个操作基本上就能平安穿越隧道，如果某些地方进窄道时感觉确实转不过来的话，可以进行小角度的侧身之后马上调整过来，绝对不要妄图做机身翻滚这种纯粹找死的动作。飞完一次后从出口处飞出去，马上加速提升再次钻隧道准备下一轮攻击。成功摧毁3部V2后即可过关，注意此时如果还在隧道里的话不要得意忘形，继续小心驾驶飞机前进，这时候撞个机毁人亡的话可就太不值了……



一第17关的难度可以说是本作中最高的了，前半段的低空突破就够受。



一钻隧道是系列必备的部分，想要成功完成不但要胆大更是要心细。



BIOHAZARD
生化危机
HISTORY
大史记
DVD

合金装备传说/战国无双2 CG鉴赏/恶魔猎人3VERGIL影像/《前线任务5》金曲CD

《电新DVD》VOL.54

VOL.54

心动超值价 DVD+CD 9.80元

The Only Way to Enjoyment!

电新DVD

4 APR 2006

Game New Power DVD

3月下旬全国热卖!

合金装备传说

特别企划



附赠CD 金曲精选《前线任务V》

金曲MV

死神MV　怪物猎人2主题曲

爆炒CG

怪物猎人2　战国无双2

DVDROM

怪物猎人MP3
恐怖惊魂夜系列壁纸
光环系列手机铃声
天外魔境系列手机图片

超级新品

恶魔猎人3特别版VERGIL剧情影像

名作放映厅

拳皇OVA

怪物猎人2　幻想水浒传5　天外魔境　梦幻之星宇宙

绝体绝命都市2　圣剑传说4　战国无双2　死魂曲2

邮购地址：北京外安邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177/64472180（邮资免取）

新作游戏发售表

本人最近正在玩PSP的心跳回忆和樱战1+2，怀旧果然是永不褪色的主题。当然我们也不能忘记全新大作的魅力，那就是：最终幻想12！废寝忘食中。一手是怀旧经典，一手是绝世大作，猴子突然间迷失了方向……这游戏，究竟是哪种好呢？广大玩家也来说说自己的意见吧。

□责编/龙马

PS2

中文名	原名	类型	厂商
3月2日			
麻将三国无双	雀-三国无双	TAB	KOEI
BLACK	黑煞	FPS	EA
大航海时代IV	大航海时代IV ROTA NOVA	SLG	KOEI
我们机厅一族躲避球部	オレたちゲ-セン族 ラビオ レプス	STG	HAMSTER
我们机厅一族热血高校	オレたちゲ-セン族 热血高校ドッジボ-ル部	SPG	HAMSTER
3月16日			
★最终幻想12	ファイナルファンタジ-Ⅹ II	RPG	SQUARE・ENIX
吉他狂人5&狂热鼓手5	Guitar Freaks V & Drummania V	ETC	KONAMI
胜利赛马7 MAXIMUM2006	Winning Post 7 MAXIMUM2006	SLG	KOEI
3月23日			
遥远的时空中3	遥かなる时空の中で3	RPG	KOEI
命运的迷宫	运命の迷宫		
柏青嫂 信长之野望 天下创世	パチスロ 信长の野望・天下创世	ETC	KOEI
★皇牌空战ZERO 贝尔卡战争	Ace Combat Zero Belkan War	SHT	KONAMI
★真・三国无双4帝国	真・三国无双4 Empires	ACT	KOEI
3月29日			
球会创造欧洲冠军杯	プロサッカ-クラブをつくろう！ ヨ-ロッパチャンピオンシップ	SLG	SEGA
3月30日			
六星闪亮 星降之都	六ツ星きらり～ほしふるみやこ	RPG	千世
黑猫 JI机械天使	BLACK CAT ～JI 机械仕挂けの天使～	RPG	CAPCOM
新世纪福音战士	新世纪エヴァンゲリオン	AVG	SEGA
钢铁的女朋友（特别篇）	钢铁のガ-ルフレンド <特 e编>		
忍道 匠	忍道 匠	ACT	SPIKE
绝体绝命都市2-被冰冻的记忆	绝体绝命都市2-冻てついた记忆たち-	AVG	IREM
伊苏V失落的凯莽 沙漠王国	イ-スV ロスト・ケフィン	A.RPG	TAITO
异世纪传说2	Another Century's Episode 2	RPG	BANPRESTO
4月6日			
职业棒球-火热赛场2006	プロ野球 热スタ2006	SPG	NAMCO
职业棒球魂3	プロ野球スピリッツ3	SPG	KONAMI
4月13日			
罪恶工具 XX SLASH	ギルティギア イグゼクス	FTG	SEGA
超龙珠Z	Super Dragon Ball Z	ACT	BANDAI
4月20日			
★大神	大神（OKAMI）	ACT	CAPCOM
勇者斗恶龙	ドラゴンクエスト	A.RPG	SQUARE-ENIX
少年杨格斯和不可思议的迷宫	少年ヤンガスと不思议のダンジョン		
4月27日			
银河天使2 绝对领域之扉	Galaxy Angel 2 绝对领域の扉	RPG	BANPRESTO
KOF 极度冲击2	KOFマキシマムインパクト2	FTG	SNKPLAYMORE
SEGA AGES 2500系列 Vol.26 爆裂刑事	SEGA AGES 2500シリ-ズ刑事 Vol.26デイナマイト	ACT	SEGA
SEGA AGES 2500系列 Vol.27 铁甲飞龙	SEGA AGES 2500シリ-ズ Vol.27 パンツァ-ドラグ-ン	STG	SEGA
5月25日			
新豪血寺一族-烦恼解放	新.豪血寺一族-烦恼解放	FTG	EXCITE
预定			
★梦幻之星 宇宙	ファンタシ-スタ-ユニバ-ス	RPG	SEGA
世界的尽头	World's end	AVG	PrincessSoft
鬼屋魔影 新的恶梦	アロ-ンインザダ-ク-ザニュ-ナイトメア-	AVG	CAPCOM
破坏者	BREAKER	ACT	TECMO
圣灵机RAYBLADE2	圣灵机ライブレ-ド2	SLG	WINKYSOFT
Catan	Catan	ACT	CAPCOM
新机动幻想 青之章	ガンパレ-ド・オ-ケストラ 青の章	AVG	SCE
新机动幻想 绿之章	ガンパレ-ド・オ-ケストラ 绿の章	AVG	SCE
Soul Link EXTENSION	Soul Link EXTENSION	AVG	INTERCHANEL
羊之村欢迎您2	ようこそひつじ村2	AVG	SUCCESS
蔷薇木上开满蔷薇花	蔷薇ノ木ニ蔷薇ノ花开ク	AVG	INTERCHANEL
CLANNAD	CLANNAD-クラナド-	AVG	INTERCHANEL
大战略7	大战略VIIエクシ-ド	SLG	SystemSoftAlpha
★龙虎之拳・天地人	龙虎の拳～天・地・人～	FTG	SNKPLAYMORE
便利店4	ザ・コンビニ4	SLG	HUMSTAR
K-1 WORLD GP 2005	K-1 WORLD GP 2005	RAC	D3P
雅典2004	ATHENS 2004	SPG	SCE
世界坦克博物馆	ワ-ルド タンク ミュ-ジアム	SLG	SUCCESS
★古墓丽影・传说	TOMB RAIDER LEGEND	A・AVG	Eidos
★圣剑传说4	圣剑传说4	ARPG	SQUARE ENIX
弹子乐园	パチパラ12	ETC	ISE
大海与夏天的回忆-	大海と夏の思い出-		
★KOF・NESTS篇	ザ・キング・オブ・ ファイタ-ズ ネスツ编	FTG	SNKPLAYMORE
.hack//G.U. Vol.1 再诞	.hack//G.U. Vol.1 再诞	RPG	BANDAI
.hack//G.U. Vol.2 念君之声	.hack//G.U. Vol.2 君想ノ声	RPG	BANDAI
.hack//G.U. Vol.3 疾行之速	.hack//G.U. Vol.3 iくような速さで	RPG	BANDAI
吉奥拉马战线无战事・攻克柏林	ジオラマ战线异状なし ベルリン	SLG	MARIONET
分离之心	セパレイトハ-ツ	SLG	KID
心跳回忆	ときめきメモリアル	SLG	KONAMI
女孩版 2nd Kiss	Girl's Side 2nd Kiss		
SEGA 2500系列Vol.24	SEGA 2500シリ-ズVol.24	FTG	SEGA
东京番外地	ラストブロンクス		
北欧战神传2	ヴァルキリ-プロファイル2 -シルメリア-	RPG	Square-Enix
★战国BASARA2	战国BASARA2	ACT	CAPCOM
VM Japan	ブイエム ジャパン	RPG	ASMIK ACE
儿雷也 参上!	儿雷也 参上!	ACT	CAPCOM
光明之风	シャイニング・ウィンド	SLG	SEGA
式神の城 - 七夜月幻想曲	式神の城 - 七夜月幻想曲	RPG	Kids Station
我的女神	ああっ女神さまっ	AVG	Marvelous Interactive
交响诗篇	交响诗篇	AVG	BANDAI
艾乌丽卡NEW VISION	エウレカセブンNEW VISION		
今天开始做魔王！起程之旅	今日からマ王！はじマリの旅	AVG	KONAMI
龙刻	龙刻	AVG	KID
乔乔冒险奇遇 替身之血	ジョジョの奇妙な冒险 ファントムボラッド	RPG	BANDAI
格斗美神 武龙	格斗美神 武龙	ACT	BANDAI
樱花大战物语 帝都篇	サクラ大战物语 帝都篇	AVG	SEGA
高元寺女子足球	高元寺女子サッカ-	SPG	STARFISH
炎之宅急便	炎の宅配便	ACT	success

PS3

中文名	原名	类型	厂商
2006年春			
致命惯性	フェイタル・イナ-シャ	RAC	KOEI
刃之风暴・百年战争	ブレ-ドスト-ム・百年战争	ACT	KOEI
仁王	仁王	ACT	KOEI
★装甲核心4	ア-マ-ド・コア4	ACT	FROM
KOF Maximum Impact3	キング・オブ・ファイタ-ズ	FTG	SNK PLAYMORE
幻想水浒传6	幻想水浒传VI	SLG	KONAMI
实况棒球	实况パワフルプロ野球	SPG	KONAMI
2006年内			
源氏2	GENJI2	ACT	SCE
新世纪赛车GPX	新世纪GPXサイバ-フォ-ミュラ	RAC	SUNRISE
新天魔界6	新天魔界 VI	S・RPG	IDEA FACTORY
最强银星 围棋7	最强银星 围棋7	TAB	MAGNOLIA
最强银星 将棋7	最强银星 将棋7	TAB	MAGNOLIA
太空巡航机	グラディウス	STG	KONAMI
喜剧历史ACTION	コミカル历史アクション	ACT	GAE
Tom Clancy's Ghost Recon 3	Tom Clancy's Ghost Recon 3	ACT	UBI SOFT
铁拳6	铁拳6	FTG	NAMCO
炼狱 The end of the CENTURY	炼狱 The end of the CENTURY	ACT	HUDSON
羊之村	ひつじの村	AVG	SUCCESS
炸弹人	ボンバ-マン	ACT	HUDSON
恶魔猎人4	デビル メイ クライ4	ACT	CAPCOM
★合金装备4	メタルギアソリッド4	ACT	KONAMI
刺猬索尼克	ソニック.ザ.ヘッジホッグ	ACT	SEGAFatal
Lnertai	フェイタル イナ-シャ	SLG	KOEI
灵魂能力	ソウルキャリバ-	FTG	NAMCO

XBOX

中文名	原名	类型	厂商
预定			
虚幻冠军赛2:莲瑞战争	Unreal Championship 2 The Liandri Conflict	FPS	微软
彩虹六号3:黑箭	Tom Clancy's Rainbow Six 3 Black Arrow	ACT	UBI
雷电FIGHTERS evolution	雷电ファイタ-ズ エボリュ-ション	ACT	NWS
RILICS	レリクス	AVG	Bothtec
红忍	RED NINJA	ACT	VI
黄金眼	ゴ-ルデンアイ	ACT	微软
星际争霸 幽灵	Starcraft：GHOST	ACT	CAPCOM

XBOX360

中文名	原名	类型	厂商
3月30日			
★搏击玫瑰XX	ランブルローズXX	ACT	KONAMI
2006年春预定			
★幻城杀手	FRAME CITY	ACT	NAMCO
老虎伍兹PGA巡回赛06	タイガーウッズPGA TOUR 06	SPG	Arts
真.三国无双4 帝国	真.三国无双4 Empires	ACT	KOEI
2006年预定			
Love FOOTBALL	Love FOOTBALL	SPG	NAMCO
OPERATION DARKNESS	オペレーション・ダークネス	RPG	SUCCESS
职业棒球魂	プロ野球スピリッツ	SPG	KONAMI
天外魔境ZIRIA	天外魔境ZIRIA 遥かなるジパング	RPG	HUDSON
金属战犬	クロムハウンズ	ACT	SEGA
雷神之锤4	クウェーク4	ACT	ACTIVISION
360麻将	360麻雀	TAB	SUCCESS
炸弹人 零点行动	ボンバーマン～ACT：ZERO～	ACT	HUDSON
装甲战记	アーマード・コアー	SHT	SOFTWARE
天诛360（暂定名）	天诛360（假题）	ACT	SOFTWARE
反暴行动	ROIT ACT	ACT	Microsoft
蓝龙	ブルードラゴン	RPG	Microsoft
暗黑行动	オペレーション ダークネス	ACT	SUCCESS
动物园管理员	Zoo Keeper	SLG	SUCCESS
侍道Online	侍道オンライン	ACT	SPIKE
失落的星球 极端状态	Lost Planet Extreme Condition	ACT	CAPCOM
预 定			
首都高battle	首都高バトル	RAC	元气
九十九夜	Ninety-nine Nights	ACT	Microsoft
真名法典2	MAGNA CALTA2	RPG	BANPRESTO
三国封神（暂定名）	三国封神（假题）	ACT	Idea Factory
勇闯尸城	Dead Rising	ACT	CAPCOM
KOF 极度冲击360	KOF Maximum Impact	FTG	SNKPLAYMORE
生化危机5	バイオハザード5	AVG	CAPCOM
装甲核心4	アーマードコア4	STG	FROM SOFTWARE
NEOGEO 斗技场	ネオジオバトルゴロシアム	FTG	SNKPLAYMORE
The Combine X	The Combine X	ETC	Hamster
鬼魂力量3 无辜的愤怒	Spectural Force 3 Innocent Rage	SLG	Idea Factury
A列车进行曲 X	A列车 de Ikou X	SLG	Artdink
机动战士高达	机动战士ガンダン	ACT	BANDAI
死或生沙滩排球2	DEAD OR ALIVE Xtreme 2	FTG	TECMO

NGC

中文名	原名	类型	厂商
4月13日			
大玉	大玉	ETC	任天堂
预 定			
动物之森2	どうぶつの森2	RPG	任天堂
星之卡比	星のカービィ	ACT	任天堂
赛尔达传说 黎明公主	Legend of Zelda – Twilight Princess	A・RPG	任天堂
大金刚赛车	ドンキーコングレーシング	RAC	任天堂
幽灵	ガイスト	ACT	任天堂
实况超级职业棒球	实况パワフルメジャーリーグ	SPG	KONAMI

GBA

中文名	原名	类型	厂商
3月16日			
侦探神宫寺三郎-白影之少女	探侦神宫寺三郎-白い影の少女	AVG	HUDSON
蜡笔小新 传说之城大震撼！	クレヨンしんちゃん	ACT	BANPRESTO
游戏王世界冠军赛	チャンピオンシップ2006	ETC	KONAMI
3月23日			
龙珠Z-舞空斗剧	ドラゴンボールZ-舞空斗剧	ACT	BANPRESTO
预 定			
国夫君的热血合集3	くにおくん 热血コレクション3	ETC	CAPCOM
章鱼球	まみむめ☆もがちょ たこボール	PUZ	IDEA FACTORY
超人奥特曼棒球	超人ウルトラベースボール	SPG	Cunture Brain
斗牌传说 赤木	斗牌传说 アカギ	RPG	Cunture Brain
纳尼亚王国物语 狮子和魔女	ナルニア王国物语 ライオンと魔女	RPG	D3 Publisher
合金弹头	メタルスラッグ	STG	SNKPLAYMORE
合金弹头2	メタルスラッグ2	STG	SNKPLAYMORE
合金弹头3	メタルスラッグ3	STG	SNKPLAYMORE
合金弹头X	メタルスラッグX	STG	SNKPLAYMORE
Mother3	Mother3	RPG	任天堂
魔法老师 私人授课2 寄生之吻	魔法先生!プライベ トレッスン パラサイトでチュ	RPG	MI
双重包 索尼克&啾啾火箭队	ダブルパックソニック&チュチュロケット	ETC	SEGA
最终幻想 V	FINAL FANTASY V	RPG	Square Enix
最终幻想 VI	FINAL FANTASY VI	RPG	Square Enix

PSP

中文名	原名	类型	厂商
3月9日			
心跳回忆 永在你身边	ときめきメモリアル~Forever with You~	AVG	KONAMI
樱花大战1&2	サクラ大战1&2	SLG	SEGA
3月16日			
信长之野望-烈风传	信长の野望-烈风传	SLG	KOEI
SIMPLE2500系列携带!!Vol.4	SIMPLE2500シリーズ ポータブル!!	ETC	D3D
儿玉光雄先生监修 THE 右脑锻炼	Vol.4 儿玉光雄先生监修 THE 右脑ドリル		
3月23日			
大航海时代IV Rota Nova	大航海时代IV Rota Nova	SLG	KOEI
★幻侠乔伊 格斗嘉年华	ビューティフルジョーバトルカーニバル	ACT	CAPCOM
真.三国无双 二次革命	真.三国无双 2nd Evolution	ACT	KOEI
3月30日			
电车向前进！大阪环线篇	电车でGO！大阪环状线编	SLG	TAITO
4月6日			
交响诗篇-艾乌丽卡	交响诗篇エウレカセブン	AVG	BANDAI
4月20日			
龙珠Z 真武道会	ドラゴンボールZ 真武道会	ACT	BANDAI
4月27日			
舞-公主 鲜烈 真 风华学元激斗史	舞-HiME 鲜烈! 真 风华学元激斗史!!	ACT	SUNRISE
街 命运的交差点 特别篇	街 ～运命の交差点～ 特别篇	ETC	SEGA
新牧场物语 纯真生活	イノセントライフ—新牧场物语	SLG	Marvelous Interactive
预 定			
铁拳 黑暗复苏	铁拳 DARK RESURRFCTION	FTG	NAMCO
★GT赛车4 MOBILE	グランツーリスモ4モバイル	RAC	SCEI
怨灵之村	怨灵の村	AVG	NOWPRO
NFL Street	NFL Street	SPG	EA
魔界战争	魔界ウォーズ	SRPG	日本一
EX人生游戏PSP	EX人生ゲームPSP	SLG	ATLUS
TGM—K	TGM—K	ETC	ARIKA
ANGEL COLLECTION	エンジエルコレクション	SLG	MTO
虫	虫	SLG	GAE
RS Revolution	RS Revolution	RAC	SPIKE
大战略PSP	大战略 ポータブル	SLG	元气
炼狱2	炼狱2	ARPG	HUDSON
恐怖惊魂夜2 监狱岛的童谣	かまいたちの夜 监狱岛のわらべ呗	AVG	CHUNSOFT
火影忍者Portable	NARUTO～ナルティメイトポ タブル	ACT	BANDAI
纯洁人生 新牧场物语	イノセントライフ 新牧场物语	SLG	MI
忍道 焰	忍道 焰（ほむら）	ACT	SPIKE
MYST(暂定名)	MYST（假题）	ACT	SEGA
最终幻想VII 危机核心	Final Fantasy VII Crisis Core	RPG	Square Enix
新世纪福音战士 2	Neon Evangelion 2	SLG	BANDAI

NDS

中文名	原名	类型	厂商
3月9日			
天外魔境2万字丸	天外魔境2MANJI MARU	RPG	HUDSON
3月16日			
美厨老妈	クッキングママ	SLG	TAITO
超剧场版keroro军曹 演习啦 全员集合	超剧场版ケロロ军曹 演习だヨ！全员集合	ACT	BANDAI
怪兽爆破手	モンスターボンバー	ACT	TAITO
3月30日			
异度传说1&2	ゼノサーガI&II	RPG	NAMCO
信长之野望DS	信长の野望DS	SLG	KOEI
4月6日			
天诛 黑暗之影	天诛DARK SHADOW	ACT	FROM SOFTWARE
传说的斯塔菲4	传说のスタフィー4	ACT	任天堂
预 定			
伊苏 战略版	イース ストラテジ	SLG	MI
茶水狗狗的房间	お茶犬の部屋	ETC	MTO
暴风传说	Tales of the Tempest	RPG	NAMCO
琴库鲁RPG	チンクルRPG	RPG	任天堂
新超级马里奥兄弟	Newスーパーマリオブラザ ズ	ACT	任天堂
月亮工厂 新牧场物语	ルーンファクトリ 新牧场物语	SLG	MI
魔法假日 5星降临	Magical Vacation 5 Stars	RPG	任天堂
超级机器人大战DS	Super Robot Wars DS	SLG	BANPRESTO
逆转裁判 4	逆转裁判 4	ETC	CAPCOM
怪兽召唤师	Monster Summoner	RPG	Arting
真 女神转生DS	真 女神转生DS	RPG	ATLUS
SNK对CAPCOM 卡片对决	SNK VS CAPCOM Card Battle	TAB	PLAYMORE
我们的太阳DS	Bokura no 太阳 DS	RPG	KONAMI
洛克人ZX	ロックマン ゼクス	ACT	CAPCOM
机动战士GUNDAM SEED	机动战士ガンダムSEED	ACT	BANDAI
恶魔城德拉克拉	恶魔城ドラキュラ	ACT	KONAMI
最终幻想3	ファイナルファンタジーIII	RPG	SQUARE-ENIX

PRESENT

动漫游戏周边
期期好礼不断
精彩礼品派送60名

第一时间仔细阅读《电软》 填写回函卡就会赢得好运



最速时间购买电软


填写当期回函卡

在截止期前寄出

就有可能领取幸运奖品

本期抽奖截止时间 4月25日

参加方法：凡填写《电子游戏软件》当期回函卡并寄回编辑部者，即可参加该期的抽奖活动，有机会成为各种精美礼品的获得者！另外，中国电玩榜以及各个相应栏目的参与者，也将成为我们的幸运者之一，得到我们送出的奖品。具体赠送规则将参见各栏目的相关说明。注意事项：回函卡复印无效。

① DESTINY EF收藏 原版高达SEED


2名

② 高达RX-78 时尚手提袋


1名

③ —KERORO军曹 KSCU001


1名

④ 最终幻想钥匙扣


8名

⑤ 死神奇趣番队服手机挂饰


10名
（随机获取任意一款）

⑥ 吉祥寺咖啡屋黑猫零钱袋


6名

⑦ 高达SEED 多用挂饰


15名
（随机获取任意一款）

⑧ 水果篮子可爱零钱袋


17名
（随机获取任意一款）

177期中奖名单

1等奖：河北省/寇嘉伟

2等奖：四川省/麦兴宇、江苏省/许世鹏

3等奖：河南省/胡银生、上海市/邓天一、北京市/曲超、广东省/孙皓楠、江苏省/丁超、北京市/包蕊、浙江省/吴凌昆、广西省/王剑、浙江省/严超、广西省/罗国桐

4等奖：广东省/张弘毅、吉林省/关勇、黑龙江省/王熙谭、福建省/王国龙、辽宁省/徐长鑫、黑龙江省/李敬涵、吉林省/于洋、北京市/王晋、北京市/金鹊鸣、山东省/张曦、河北省/卢光科、安徽省/徐敬、湖北省/夏鹏、浙江省/梁晨泽、江苏省/尤晓逸

5等奖：河北省/高飞、上海市/张宏丰、福建省/陈泽清、北京市/任骏、广东省/沈闽哲、四川省/罗敦、江苏省/张明剑、辽宁省/程宏亮、河南省/苏哲、重庆市/廖顺龙、上海市/赵佶、辽宁省/于明旭、浙江省/王佳俊

6等奖：山东省/胡晓龙、浙江省/郑宇飞、天津市/金华、广东省/李春林、广东省/谢建浩、河北省/谢鑫泰、四川省/马达、浙江省/朱健伟、云南省/李鸥盟、云南省/高原、四川省/李秋阳、云南省/郑斌、福建省/陈志隆、广东省/朱晓薪、广西省/黄瀛

7等奖：江苏省/金勇、河北省/王建朝、上海市/夏雪龙、重庆市/张希瞳、江苏省/黄凯、云南省/姜明、天津市/毛振扬、重庆市/张宇、湖北省/计虎、四川省/倪懋川、重庆市/林玖鸷、贵州省/陈林、青海省/东晓飞、浙江省/钱永宽

中国电玩榜中奖名单

真三国无双原版手办：天津市/阎鹏飞、广东省/郭家威

高达SEED多用挂饰：广东省/廖瑜、安徽省/葛鑫、广西省/郭耀、吉林省/徐岳西、内蒙古/罗嘉宁、广东省/何志雄、江苏省/张益

犬夜叉手机挂饰：四川省/罗翔、吉林省/张聪、辽宁省/金成龙、北京市/高辰、北京市/赵亮、北京市/颜雪、上海市/周玉璋、四川省/王舟杰、浙江省/李炎炎、广西省/吴锦全、天津市/杜楚仪、重庆市/铁小帅、江西省/胡硕、山东省/张涛

SO COOL

搜酷 STREET FASHION CULTURE MAGAZINE
2006 APR
04

~~定价:20元~~
推广价:15元

最酷人物
王心凌

早春休闲鞋款
今季盛大公开
LACOSTE、TIMBERLAND、GOLA、Dr.Martens、CAMPER…重点休闲鞋量贩公开

STREET FASHION
2006 海外潮牌风流霸气 新季新品重点出击
WHAT'S THE KEY ITEM?

FASHION SHOOT
14天私秘八卦直击
潮流名模的生活STYLE曝光
MODELS'STYLES X14 DAYS



超级新款继续全国抽奖
Rbk Pump Romulus

全国上市热卖中!!